
VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL I Nº25
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
OPINAN LOS CREADORES
Las mejores carreras en las nuevas consolas
LOSTWINDS PARA WIIWARE
Lo último de Frontier para el canal de Wii
SORTEAMOS
✓5 Wii fit
✓20 Call of Duty 4
METAL GEAR SOLID 4
TODA LA VERDAD SOBRE EL MEJOR JUEGO DE PS3
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
GLOBUS
LO MÁS HAZE MIRROR´S EDGE GTA IV RESISTANCE 2 DEAD SPACE FABLE 2 LEFT 4 DEAD BATTLEFIELD: BAD COMPANY
NUEVO WII FIT DARK SECTOR ARMY OF TWO MARIO KART WII PENUMBRA: BLACK PLAGUE DARK MIST SEGA SUPERSTAR TENNIS


18+
www.pegi.info


XBOX 360 LIVE


PLAYSTATION 3







La portada de este número veinticinco de EDGE, sí, ya son veinticinco, es sólo el preludio de lo que encontrarás en el completo reportaje sobre *Metal Gear Solid 4*. Diez páginas desvelando todo lo que supone esta nueva entrega de *Metal Gear* con el estilo particular de EDGE que no encontrarás en ninguna otra revista de nuestro país, ya que nadie ha viajado a Japón para ver de primera mano lo que los redactores de EDGE han visto y disfrutado. Además, te contamos lo que este juego puede suponer para la PS3 al sacar mucho más partido a sus prestaciones, más que ningún otro juego que conozcas.

Como seguimos a vueltas con las exigentes críticas de la revista, algunas parten de lectores, pero muchas más desde fabricantes y distribuidores de videojuegos. En este número seguimos en esa línea para que en el próximo compares estas valoraciones con las de otras revistas y webs, de nuestro país pero también internacionales. Has leído bien, en el próximo número de EDGE publicaremos las notas dadas a los juegos de este número enfrentadas a las notas que los mejores medios de comunicación les den, con ello no queremos crear más polémica pero sí que vosotros, nuestros lectores, valoréis lo que de verdad opinan los mejores medios del panorama internacional sobre los videojuegos.

EDGE mantendrá un estilo diferente que estoy seguro que comparten muchos usuarios de videojuegos; una forma de hablar de los juegos y sus creadores más parecida a una revista de cine que a otras revistas de juegos que no aportan más que unas capturas de pantalla y una nota.

Por último, quiero animaros a participar en los concursos –uno de los cinco *Wii Fit* y de los 20 juegos de *Call of Duty 4* pueden ser tuyos– y también en el fórum, contándonos tus experiencias con los últimos videojuegos que has comprado, o criticando todo lo criticable de tu sector favorito.

Disfruta de este número, en el que te contamos toda la verdad sobre más de treinta juegos.



AITOR URRACA, DIRECTOR.




12+
www.pegi.info
BWii
BATTALION WARS 2
nintendo Wi-Fi connection
COMBATE EN RED
Planifica la acción
Toma posiciones en primera línea de ataque y dirige tu ejército por tierra, mar y aire. Guía a tus tropas hacia la victoria utilizando las más poderosas armas: el mando y el nunchaco de Wii y, si te atreves, pon a prueba tus dotes estratégicas combatiendo contra otros jugadores en red.
Battalion Wars 2 para Wii: la guerra como nunca imaginaste.
www.nintendo.es
© 2007 – 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.
Wii

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez, Sergi Puertas y Carlos González.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Natacha Parrón**
nparron@globuscom.es
Publicidad: **Begoña Fernández de Sevilla**
bfernandez@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°, 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 09/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 25

Este mes

Todos los meses

SORTEAMOS
5 Wii Fit
Sin tener que enviar un mensaje p.92
20 Call of Duty 4
Para PS3 y 360. También sin mensaje p.97

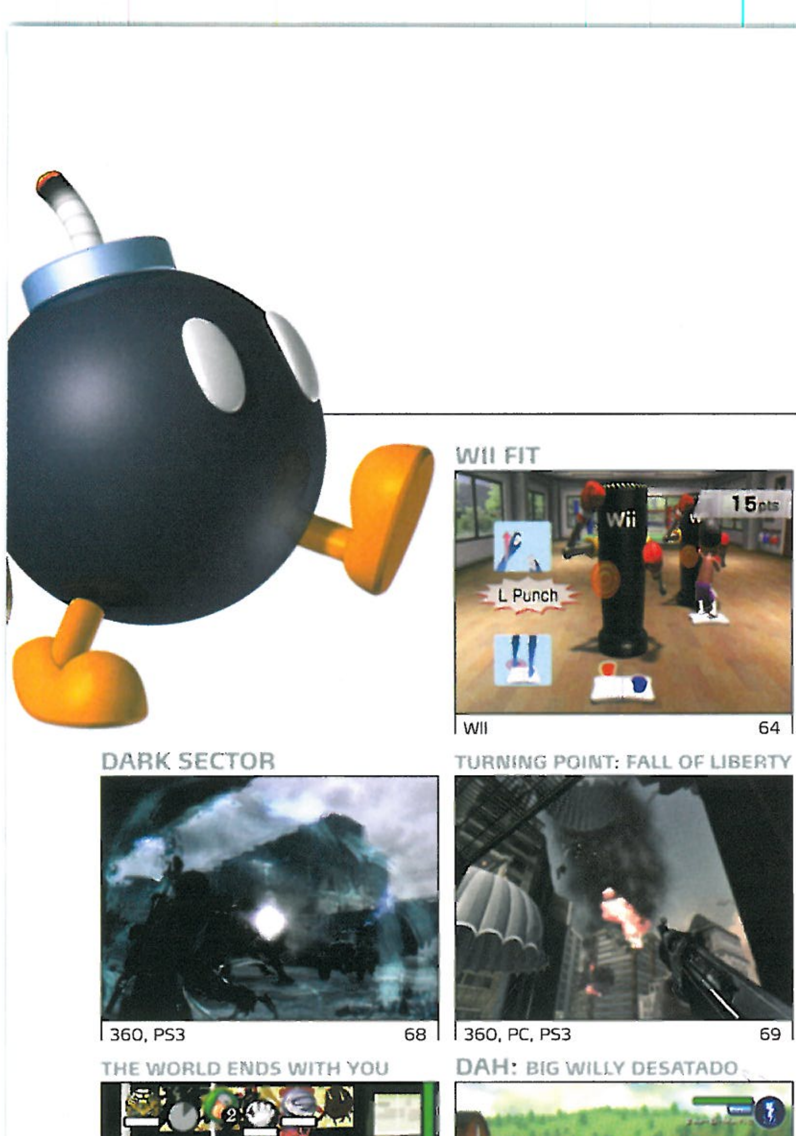


SUMARIO

CONTINUACIÓN

LO MÁS

NUEVO







START


START



COMUNIDAD

Al servicio de los fans

Comunidades tan vivas como los foros, Flickr y Facebook enseñan a los desarrolladores que hablar con la gente que compra sus juegos ayuda a venderlos

No es la primera vez en la historia de los juegos que los desarrolladores hacen el esfuerzo de hablar con los fans. Siempre se han paseado por las páginas de mensajes, y suelen responder personalmente a los elogios y a las críticas. Los admiradores han asistido directamente a una buena cantidad de autopsias de juegos, han conocido la opinión de los expertos y han presenciado en directo guerras incendiarias. Lo que diferencia el esfuerzo de empresas como Bizarre Creations, Bungie o Lionhead de otros encuentros con los fans ocurridos en el pasado es su escala y su organización. Ahora la gestión de una comunidad va más allá de organizar una discusión ocasional en un foro. Es una estrategia cuidadosamente orquestada que afecta a muchos sitios web ajenos al propio dominio de la empresa, entrando en las páginas socialmente más activas (por ejemplo YouTube, Flickr y Facebook) como una forma de aprovechar industrialmente el entusiasmo de los seguidores más entusiastas. Si antes los desarrolladores sólo salían de su rincón por empatía personal con los intereses de sus fans o incluso, nos atrevemos a sugerir, debido a cierto narcisismo, ahora las razones para hacerlo están mucho más controladas y más definidas por la mercadotecnia. Tal vez no sorprenda que muchas de las empresas con más amplios servicios a sus comunidades sean o hayan sido filiales de Microsoft Game Studios, pues la importancia de Live les ha hecho más conscientes de los retos que supone y de la fuerza que estas comunidades pueden desplegar, como demuestra el ejemplo de Bungie. De hecho, los que han salido de la casa Microsoft tienen aún más razones para preocuparse por las comunidades, especialmente si no son propietarios de la IP que están creando. "La idea era que abarcara a juegos y a distribuidores", afirma **Ben Ward,** de Bizarre Creations, en referencia a su programa de tres años de construcción de una comunidad. "Entonces estábamos trabajando en *Project Gotham Racing 3*. Cuando se lanzó [temíamos que] se convirtiera en una comunidad de Microsoft y que cuando trabajáramos en el siguiente juego, no pudiéramos llevarnos con nosotros a aquella gente y que se interesaran por Bizarre. Es difícil cuando eres independiente".

Incluso una empresa tan conocida como Bungie se enfrenta al mismo problema después de separarse de Microsoft y la serie *Halo*, como explica el responsable de la comunidad, **Brian Jarrard:** "No todos lo que compran *Halo* saben qué es Bungie. Queremos que los fans de *Halo* se conviertan en fans de Bungie, para llevárnoslos con nosotros cuando hagamos el próximo juego". Es lo que cuentan muchos desarrolladores: quieren convertirse ellos mismos en marca, por encima de franquicias, plataformas y distribuidores. Crear y mantener una comunidad es una forma de lograrlo; se trata de establecer un

vínculo con los fans para demostrar que, en palabras de Jarrard, los desarrolladores no son personas sin rostro metidas en su cubículo haciendo productos mecánicamente para ganar dinero.

La forma de crear seguidores fieles ha ido evolucionando conforme se iba desarrollando la web. "La gestión de las comunidades cambia continuamente –afirma **Sam Van Tilburgh,** responsable de relaciones de la comunidad de Lionhead–. Actualmente se trabaja con vídeos, blogs, y se intenta tener presencia en las páginas de redes sociales. Eso no existía allá por 1999. Entonces bastaba con tener una página de fans, conocimientos básicos de HTML ¡y ya tenías una plataforma pública! O bastaba con el IRC. La gente también cambia y la idea de 'comunidad' tiene su propio discurso, que implica una voz humana y unos valores humanos, lo que significa que el papel de la comunidad también debe cambiar según el momento y las personas".

Las ideas a las que se refiere Van Tilburgh tuvieron su expresión inicial en el Cluetrain Manifesto, un documento redactado en 1999 que establecía cómo debían redefinir sus prácticas las empresas en la era de internet. Este documento insiste en la necesidad de dar voz humana a las empresas y señala a los hiperlinks como una forma útil de subvertir el funcionamiento de otros medios de comunicación más formales. En un momento en que la escena de internet está llena de blogs y atravesada por flujos de difusión RSS, el boca a boca ha vuelto a convertirse en el medio más poderoso de venderse. Y, al controlar lo que la gente dice de ellos, los desarrolladores han aprendido a aprovechar las herramientas web y las páginas de redes sociales. "Hemos empezado a extender los servicios vía satélite –explica Ward–. Tenemos una cuenta en YouTube, en la que colocamos nuestros tráilers y otra en Flickr con pantallazos y fotos, y un grupo en Facebook que controla todo esto. No son cosas que no puedas ver en nuestra web, pero sirve para llevar contenidos a la comunidad en lugar de llevar la comunidad hacia los contenidos. No queremos decirle a la gente que para ver el último tráiler de *PGR4* vaya a Bizarrecreations.com. Queremos que si estás navegando por YouTube buscando juegos de coches te lo encuentres". Orientarse hacia estos sitios externos no sirve sólo para que los desarrolladores aumenten su influencia, sino que supone un medio para fortalecer la comunidad y ayudarla a crecer y autogestionarse sin que los desarrolladores tengan que dedicarle atención continua. "La comunidad es tan grande ahora que no podemos hacerlo todo nosotros solos, y tampoco creo que debamos –sostiene Jarrard–. Hay mucha gente por ahí con talento y el entusiasmo suficiente para hacer vídeos y tutoriales. Si le damos eco a lo que hacen, se acabarán retroalimentando de una comunidad más amplia". También es una realidad que las comunidades se fragmentan y se reconfiguran continuamente, lo que hace imposible dirigirlas desde una unidad central. Jarrard explica que una de las causas de la dispersión de los jugones hacia los márgenes de la industria es el llamado "efecto AOL", un término acuñado en los primeros tiempos de internet cuando un pico de popularidad atraía a legiones de usuarios inexpertos hacia una página determinada.

"Cuando se lanzó *Halo 2,* llegó a nuestra web un millón de nuevos usuarios –recuerda Jarrard–. Controlar aquello fue todo un reto para nosotros. Los foros se inundaron, la gente que solía intervenir en los foros quedó desbordada. Descubrimos que a muchos de nuestros juga-

Para Jarrard, la gestión de la comunidad ha cambiado algo desde que son independientes: "Ha dejado de estar sólo al alcance de los fans para incluir relaciones públicas más tradicionales".

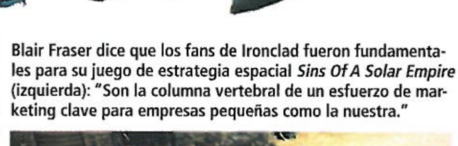
Bungie reconoce que para su estrategia de comunidad es tan importante la masa como los hardcore, y que debe cambiar cómo funciona su website y sus páginas por satélite.

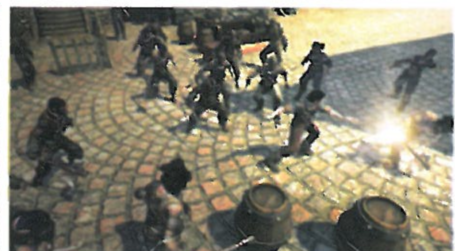


El desarrollador de *Project Gotham,* Bizarre Creations, considera su comunidad como una manera de tener voz propia y de transmitir su mensaje, como demuestra la publicación en su web de su carta abierta a Gordon Brown sobre los créditos de impuestos.









Blair Fraser dice que los fans de Ironclad fueron fundamentales para su juego de estrategia espacial *Sins Of A Solar Empire* (izquierda): "Son la columna vertebral de un esfuerzo de marketing clave para empresas pequeñas como la nuestra."



dores más fieles no les gustó aquello y se marcharon a páginas de fans externas. Nos dimos cuenta de que Bungie.net tenía que ser una puerta abierta de entrada a *Halo*".

Aspectos como el marketing y la imagen de marca no son las únicas razones que hacen rentable la construcción de una comunidad, como explica Ward: "Los foros nos proporcionan una gran cantidad de feedback relacionado con el diseño. No es el único lugar donde lo obtenemos, pues tenemos laboratorios de usabilidad, pero es un buen sitio para obtener respuestas inmediatas. Tienes que tener muchísimo cuidado porque estás hablando con los hardcores más hardcores, que acuden allí sólo para felicitarte por algo o para quejarse. El jugador medio nunca aparecerá por ahí".

"Los fans dan por sentado que vamos a responder a todo lo que nos plantean. Cuando un comentario no recibe respuesta, la gente se lo toma como algo personal"

Sin embargo, empresas más pequeñas, como Ironclad, han descubierto que su comunidad ha servido no sólo como parte esencial del desarrollo de su producto, sino también como importante red de apoyo. "El feedback es demasiado importante para ignorarlo –reconoce el director de Ironclad, **Blair Fraser**–. Descubrí que los fans son muy eficaces a la hora de responder preguntas y resolver problemas. Es una unidad que opera 24 horas y 7 días a la semana, y en el mundo entero. Con toda la gente nueva que se incorpora, sería imposible manejar toda esta cantidad de personas nosotros solos". Pero estos vínculos tan estrechos generan retos. Bungie ha aprendido que la promesa de una comunicación de doble vía es difícil de mantener: "Los fans dan por sentado que vamos a responder a todo lo que nos plantean –explica Jarrard–. Cuando no hay respuesta a un comentario la gente se lo toma como algo personal". También han surgido otros problemas, como por ejemplo cuando el compromiso del desarrollador con su comunidad entra en conflicto con los distribuidores o con los medios tradicionales. "No pretendemos sacar los trapos sucios –afirma Jarrard–. Pero en ocasiones puede ser necesario dejar las cosas claras sobre algunos temas que no podrían gestionarse a través de un distribuidor". Y cita la violenta reacción al precio del paquete de mapas Heróico que se produjo en Live, algo que Bungie se apresuró a afirmar que no tenía nada que ver con ellos. "Es una oportunidad para distanciarnos de algunas cosas que pueden tener malas consecuencias para el desarrollador". Igualmente, el hecho de interactuar directamente con el consumidor evita la imagen distorsionada que a veces transmiten los medios, y los desarrolladores tienen más control sobre cómo se presentan sus juegos, al margen de lo que opine una thirdparty. "Tratamos de ir siempre por delante de las actividades de la prensa más formal –dice Jarrard–. Si lo ves desde el punto de vista del equipo de relaciones públicas de Microsoft, son ellos los que pueden difundir información de forma exclusiva en IGN o en otro sitio y nosotros nos movemos en una línea estrecha entre esto y el hecho de que nos gustaría colgar en nuestra web todo el contenido exclusivo que sea posible. En relación con los nuevos mapas, Microsoft sacó la nota de prensa y nosotros colocamos una entrevista con nuestro equipo y los mismos pantallazos enviados a los medios justo antes de la rueda de prensa".

Pero la motivación básica de las comunidades sigue siendo la misma: gente que comparte una misma pasión. "Me encanta hablar con ellos todos los días –afirma Fraser–. Los habituales son como una familia, y eso es muy importante durante un largo proceso de desarrollo. Espero que muchos se queden ahí para ayudarnos con nuestro próximo proyecto."

Aunque el proceso se ha vuelto bastante académico, y se ha orientado hacia el marketing y hacia las estrategias corporativas, es el contacto personal lo que logra una sensación de pertenencia, y ahí radica el verdadero sentido de una comunidad.



"¿Cómo fidelizas a la gente a un juego? –dice Ward– Con concursos, estadísticas y propuestas, más propio de una web que de una revista".



"El fuerte núcleo central, opuesto a la violencia, y las intensas imágenes con las que Shigematsu adaptó esto me convencieron de que debía aceptar inmediatamente. No, en serio, no habría traducido un juego de trocear vísceras y sangre, pero lo cierto es que no me dolió que me pagaran bien por estas piezas, ante todo, tan didácticas".
El traductor de *Lost Odyssey*, **Jay Rubin,** es un profesor de humanidades japonesas de Harvard que no es reacio a lucrarse un poco .

"Está toda esta inmensa brecha digital generacional en un momento en que los niños obtienen beneficios y oportunidades a través del online y de los videojuegos, y los padres están confusos sobre lo que son los videojuegos y cómo los están jugando sus hijos, lo que quiere decir el contenido y lo que deberían permitir a sus hijos que jueguen".
La Dtra. Tanya Byron analiza los efectos de internet y los juegos en los niños y concluye que más gente debería leer EDGE.

"Los PCs son una plataforma fantástica, pese a Intel y Microsoft. Deberían cortarles las alas por lo que han hecho para que el PC no sea tan buena plataforma como podría haber sido si ellos no hubieran jodido todo".
Alex St. John, diseñador original de Direct X, le cuenta a su antiguo empleador cómo debería ser.

DESARROLLO

El BioShock oculto

Jordan Thomas descubre Fort Frolic, de *BioShock*. El secreto se esconde en lo que no vemos

Nos reunimos con Jordan Thomas, de 2K Marin (en la página opuesta, arriba) en el Festival Animex de la Universidad de Teesside, donde acaba de dar una conferencia polémica y abrumadora, titulada "The White Space". Quizá el público de estudiantes ha salido con dolor de cabeza, pero se ve que se ha multiplicado el entusiasmo por la profesión que han escogido. Cuando nos sentamos con Thomas, y dado el entorno académico del momento, lo más apropiado parece hablar de su propia formación como diseñador de juegos.

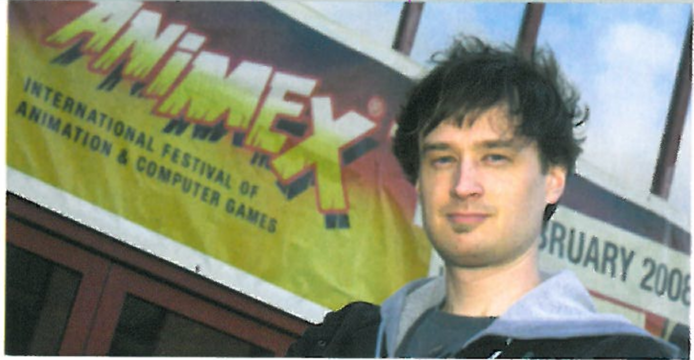
"Todavía me ilusiono como un niño con una buena idea. Me ilusiona ver que los juegos permiten a la gente hacer cosas distintas a lo que permiten otros medios"

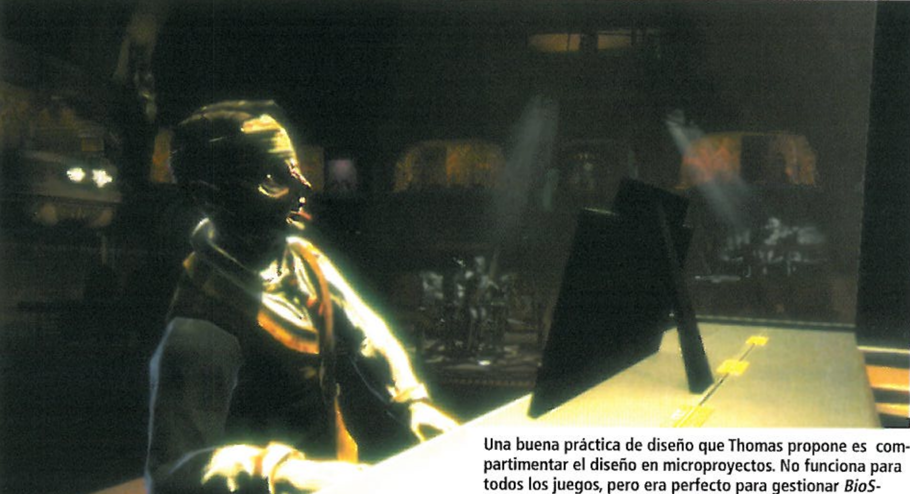
"Durante un tiempo quise ser animador y trabajar en el cine –explica–. Pero, como jugador de videojuegos, atravesé una fase de pensamiento crítico mucho antes de buscar un trabajo en esa área. Pensé algo así como: 'El entretenimiento está ahí; el entretenimiento es algo complejo; el entretenimiento provoca críticas'. Sentía que un desarrollador empieza a formarse desde muy pronto. Si antes de trabajar en esto haces la carrera de filosofía, o trabajas en una ONG o vives en un monasterio diez años, seguro que aportas algo al juego que otro no podría aportar". Es obvio que sus preferencias católicas y su confesa "curiosidad patológica" le han funcionado bien a Thomas. Después de un comienzo poco prometedor en Psygnosis, donde su aportación más importante fueron algunos diálogos, empezó a trabajar en EA y después en Ion Storm, antes de que la empresa se hundiera "debido a nuestro exceso de orgullo". Ahora, después de haber trabajado en el elogiado nivel Fort Frolic de *BioShock* y en el igualmente admirado Shalebridge Cradle, de *Thief: Deadly Shadows,* se ha convertido en director creativo del recién creado estudio Marin de 2K. Cabe preguntarse cuántos de los estudiantes presentes en Animex lograrán cumplir su sueño como él. Thomas opina: "Ellos tienen la mirada abierta y todavía son inocentes. Su energía pasa por una fase crítica y necesitan mantener ese impulso cuando pasan al sector privado. Cuando alguien espera de ti un producto comercial, parte de ese impulso desaparece. Hay que conservar el lado Peter Pan". ¿Y él lo conserva? "Sí, todavía me ilusiono como un niño con una buena idea. Me ilusiona ver que los juegos permiten que la gente haga cosas distintas a lo que permiten otros medios. En *Peter Pan,* la fe se transformaba en capacidad de volar. Y a eso estamos llegando. Estamos abriendo nuevos caminos para la experiencia humana, que serían imposibles fuera del terreno de la simulación".

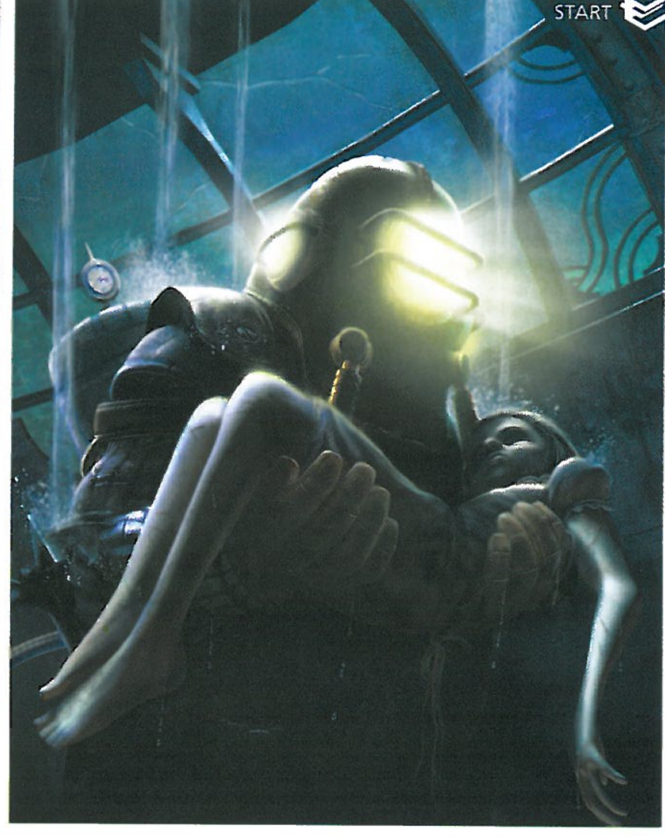
Su charla abordó el tema de las buenas prácticas de diseño y aclaró términos como inmersión o "vibraciones", pero sobre todo versó sobre la capacidad de los videojuegos para dar al espectador una experiencia diferente a la que proporciona cualquier otro medio. El secreto, en palabras de Thomas, está en la indefinición del espacio, esa área del mundo del juego donde el jugador expresa su libertad de pensamiento, su ingenuidad, y, junto con el juego, se convierte en creador de su propia experiencia. Sirviéndonos de un ejemplo práctico, *BioShock* ofrece una serie de capacidades y herramientas


La conferencia de The White Space en la que describió Shalebridge Cradle como una síntesis de historia, dinámica de juego, arte y diseño de sonido, que Thomas compara con una orquesta.









Una buena práctica de diseño que Thomas propone es compartimentar el diseño en microproyectos. No funciona para todos los juegos, pero era perfecto para gestionar *BioShock*, con sus niveles ligeramente tematizados.

que pueden combinarse, pero deja en manos del jugador muchos de los dilemas que plantea el juego. Thomas presentó un vídeo en el que un jugador adosa todas las minas que puede a una bombona de propano, la mueve utilizando telequinesia y después la lanza volando contra la cara de un Big Daddy, al que mata instantáneamente. Describe después otra situación: el jugador se esconde en un balcón, y crea un holograma de sí mismo en el piso de abajo. Cuando la habitación está llena de enemigos que atacan al holograma lanza una carga de explosivos.

La libertad no es un concepto nuevo en los videojuegos; el concepto de "jugabilidad inesperada" *(emergent gameplay)* se ha utilizado mucho en los últimos años para describir el comportamiento del jugador al margen de aquello que pretenden los diseñadores, pero pocas veces este concepto ha sido tan cuidadosamente deconstruido como en esta charla. "Todas esas cosas que quieres que el jugador elimine, que no han sido creadas con una finalidad narrativa, son formas amorfas –afirma Thomas–. Lo que sucede alrededor de esas formas es algo que los desarrolladores de juegos para un solo jugador deben pensar mucho más". Desgraciadamente, Thomas no puede hablar del nuevo proyecto que está en marcha en 2K Marin, pero no es difícil deducir que ese juego dejará considerable espacio para que el jugador pueda expresarse, una libertad que, en sus proyectos anteriores, y contrariamente a lo que suele ocurrir en los videojuegos, no se ha producido a expensas de la narrativa del juego; tanto Shalebridge Cradle como Fort Frolic están llenos de historias que llegan al jugador de forma indirecta, a través del propio diseño de niveles. "Me gusta la idea de que el jugador pueda crear dispositivos, ¡las máquinas de la muerte de Rube Goldberg! –exclama, hablando vagamente de futuros objetivos que quizá no se concreten en su nuevo proyecto–. Esos pequeños destellos de libertad creativa para el jugador se expresan más fácilmente con herramientas que conectan unas con otras. *BioShock* ofrece una pequeña muestra de este tipo de cosas, pero en los juegos que haré en el futuro quiero generar mucho más; quizá darle al jugador la capacidad de robar superpoderes a personajes que están vagando por el mundo, o alterar su conducta de forma que hagan algo más que pelearse unos con otros. Hay mucho potencial en todo esto".

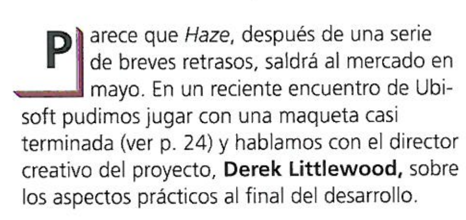


Thomas opina que la capacidad de *BioShock* de conectar distintos sistemas facilitaba la creatividad del jugador: "Puedes darle a la gente herramientas que funcionan juntas. Se pueden hacer muchas cosas con un solo tipo de cuerda o de lanzamiento de bolas".

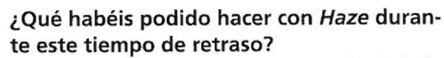


El precio de la gloria

Mientras Free Radical y Ubisoft ultiman el lanzamiento de *Haze*, descubrimos los caprichos de vivir en la línea de fuego



Parece que *Haze*, después de una serie de breves retrasos, saldrá al mercado en mayo. En un reciente encuentro de Ubisoft pudimos jugar con una maqueta casi terminada (ver p. 24) y hablamos con el director creativo del proyecto, **Derek Littlewood,** sobre los aspectos prácticos al final del desarrollo.

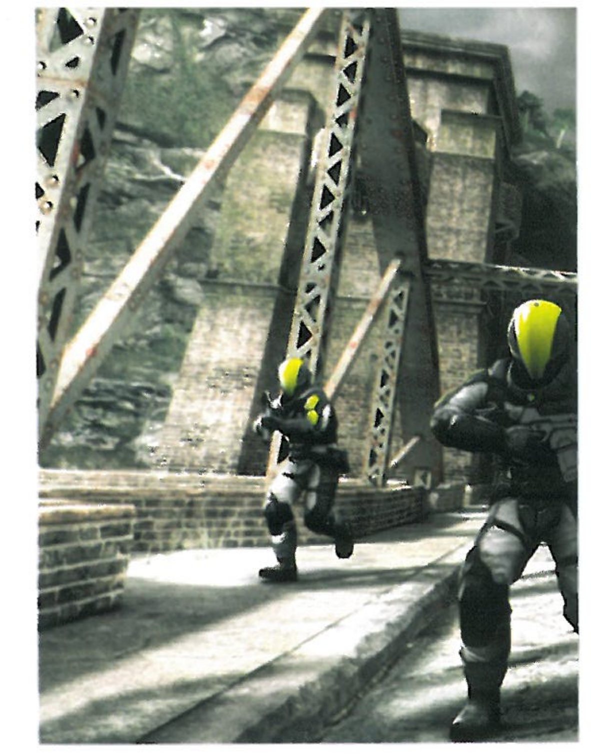


¿Qué habéis podido hacer con *Haze* durante este tiempo de retraso?
Lo bueno de este retraso es que nos ha dado la oportunidad de terminar el juego como queríamos. La gente nos pregunta qué hemos añadido, pero no ha sido mucho: nos ha servido para afinar el gran juego que ya teníamos y pulirlo del todo. Durante ese tiempo, *Haze* no ha cambiado, simplemente hemos logrado que alcanzase el nivel que queríamos originalmente.

"Tienes que encontrar el equilibrio: debes generar interés en la gente desde el principio, pero sin estropear la gran experiencia de juego"

¿Le molesta haber tenido que enseñar gran parte del juego para crear expectativas?
Desde un punto de vista idealista, sí me molesta, porque, como jugador, me gusta meterme en un juego sin saber nada de él. De alguna manera, no envidio a la gente como vosotros que tiene que jugar con versiones previas de los juegos. Con *Super Mario Galaxy* evité todas las presentaciones, así que cuando puse el disco en mi Wii, para mí fue una experiencia totalmente desconocida. Y cuando se trata de tu propio juego, asumes que la gente llegará al juego sin ninguna información.

Pero, al mismo tiempo, cuando empezamos a enseñar cosas del juego, sólo presentamos los soldados Mantel, y enseñar esa parte del juego era como decir deliberadamente: "'Éste es tu soldado tipo, que cuando toma esta droga consigue todas estas increíbles capacidades, mira qué bueno es". Así que no nos sorprende que la gente pensara que se trataba de una especie de shooter genérico. Y sólo cuando hablamos de los rebeldes la gente vio realmente lo que estábamos haciendo con el juego y se interesó. Estas luchas se producen en cualquier industria creativa en la que tienes que encontrar el equilibrio: debes generar interés en la gente desde el principio, pero sin estropear la gran experiencia de juego. Desde una perspectiva ideal, sí me molesta, pero hay que ser realista con esto, y uno siempre espera que la gente se acerque al juego sin ideas preconcebidas.





¿Cree que el juego llegará al gran público más allá de sus aspectos superficiales?
Sí, porque (y esto es algo que he dicho antes un montón de veces, pero parece que no llega el mensaje) los jugadores no son idiotas. ¿Por qué pueden presentarse en una película una narración a un determinado nivel, pero hay que bajar ese nivel intelectual si se trata de un videojuego? No lo entiendo. Creo que se trata sólo de una percepción del mercado, y creo que eso es algo que está cambiando continuamente.

¿Qué han supuesto para el equipo los retrasos y el último año de desarrollo?
En 2007, el primer día que volvimos a trabajar fue como si dijéramos [dando una palmada]: "Hay que terminar *Haze*". Y el equipo trabajó durante muchas horas, y cuando supimos que teníamos tiempo extra, por una parte pensamos que eran buenas noticias, porque nos iba a permitir añadir ese cinco o diez por ciento más que haría que las cosas fueran un poco mejor. Pero, al mismo tiempo, pensábamos: "Casi no he visto a mi familia ni a mis amigos durante este año". Es estupendo que Free Radical pague las horas extras, y me sorprendió mucho que lo dijeran, porque sé que no es barato. [Free Radical es uno de los pocos estudios que paga las horas extras a sus empleados].

¿Qué suponen las horas extras para un equipo de desarrollo?
El director de nuestra empresa, Steve Ellis, lo explicó muy bien: la industria tiene que hacer algo sobre esto. No es una forma aceptable de




Éste es un vehículo rebelde, un junker torpemente reconvertido, con logos pintados. Los vehículos Mantel son de un negro bonito e intenso, con un diseño impecable y armas.

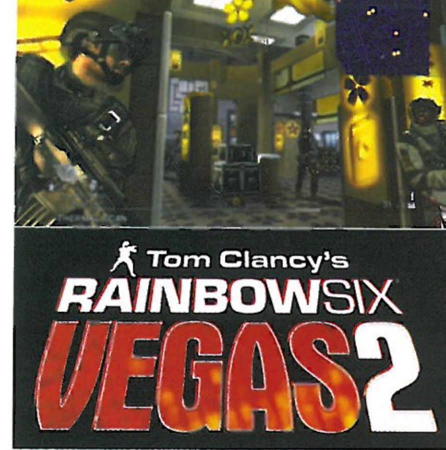




trabajar. Hay un montón de gente con un enorme talento que se quema, y se va. Si quieres mantener el talento de tu empresa y contar con gente que pueda ir subiendo y llegar a ser jefe de proyecto y productor, no puedes quemarla, y si tienen que trabajar duro, al menos que reciban su recompensa. Es algo estupendo.

Cuando juegues notarás que, cuando luchan, los soldados de Mantel que caen en el combate son rápidamente sustituidos por otros nuevos. No hay espacio para el individuo en este ejército.

Teletipo



Ubisoft compra la marca Clancy

El mes pasado Ubisoft anunció que había comprado de por vida los derechos para utilizar el nombre de Tom Clancy en videojuegos y productos relacionados por 60 millones de euros. Puede parecer una cifra obscena, pero Ubisoft calcula que la empresa va a ahorrarse cinco millones de euros cada año en el pago de royalties. Y este ahorro no incluye las ganancias de productos como películas y merchandising, que se incluyen también dentro del contrato.



James Baker (junto a su colección de hardware, izquierda) tiene una buena razón para estar tan dedicado a los juegos: es el presidente de WDDG (www.wddg.com), una empresa de Nueva York especializada en contenido promocional interactivo para clientes como Wrigley, para quienes pusieron a punto en 2006 el sitio Candystand.com en 2006, convirtiéndolo en una de las páginas más populares de juego casual en internet. Con el sello Inferno, el equipo de Baker también ha cofundado y desarrollado el juego GBA Counterpunch, de Wade Hixton.

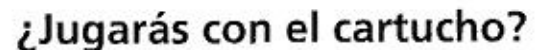
ENTREVISTA

Una colección de lujo

¿Qué estarías dispuesto a hacer para conseguir una pieza de merchandising? James Baker pagó 9.500 € por un cartucho de NES

Hay quien tiene unas cuantas estanterías llenas de viejos juegos de Dreamcast y Neo-Geo Pocket y se considera un auténtico coleccionista. También hay quien paga por un solo cartucho lo que valdría comprar un coche pequeño. **James Baker** pertenece a la segunda categoría, pues acaba de gastarse 9.500 euros para asegurarse uno de los 26 cartuchos de color dorado que Nintendo fabricó originalmente para los Campeonatos Mundiales de Nintendo de 1990.

¿Por qué pagaría alguien 9.500 euros por un videojuego?
Para mí no es solamente un videojuego; es algo así como el Honus Wagner del coleccionismo de videojuegos o como el número uno de Action Comics. Hay entre 50 y 60 tarjetas Honus Wagner y sólo 12 cartuchos dorados NWC, ¡así que, en comparación, es bastante barato! Pero sí, es una locura haberme gastado tanto en un videojuego.



"Sólo existen 12 cartuchos dorados ¡así que, en comparación, es bastante barato! Pero sí, reconozco que es una locura haberme gastado tanto dinero en un videojuego"

¿Jugarás con el cartucho?
Bueno, cuando lo recibí lo abrimos en la oficina y no tuve ni siquiera que rebobinarlo para ponerlo en funcionamiento.

¿Qué lugar ocupa este cartucho NWC entre el resto de rarezas que tienes?
Es claramente la joya de la colección. Tengo algunos objetos favoritos, como el Nintendo 64DD. Tengo también una NES Deluxe Edition anterior al momento en que Nintendo decidió vender los paquetes por separado. Y un *Pong*, de Atari, nuevo y con las pilas incluidas, que, sorprendentemente, todavía no se han corroído. Pero, en cuanto a precio y rareza, esta es con mucha diferencia la pieza clave de esta colección.

¿Cuánto tiempo lo has estado buscando?
Lo he estado buscando unos cuantos años, pero no me he esforzado por tenerlo hasta hace poco. Durante algún tiempo he intentado evitar coleccionar cartuchos porque siempre me ha parecido un terreno bastante resbaladizo. Cuando empecé en este mundo, me centré en comprar consolas, y ahora ya tengo cerca de 130. Sin embargo, he de decir que creo con esta adquisición mi colección se convierte en una de las mejores que existen.

¿Cómo han reaccionado sus amigos?
No creo que presuma de lo que he comprado con ninguno de mis amigos que estén fuera de este mundo de los videojuegos. Como ya he dicho, en cuanto llegó me puse a jugarlo. A la gente que no tiene que ver con los videojuegos no suelo decírselo, pues cuando se lo cuento piensan que estoy loco. Y, sinceramente, no les culpo por pensar de esa forma.

¿Cuánto has gastado en coleccionar cosas?
¿En coleccionar en general? No puedo ni una cifra aproximada. Fui un coleccionista bastante hardcore de Star Wars durante años, y coleccioné comics cuando ya estaba en la Universidad. Empecé a coleccionar juegos hace unos cinco años y me sorprendió lo baratos que eran todos. Todo empezó cuando encontré un Famicom (NES) nuevo en eBay por 6,5 euros. Siempre quise tener un Famicom y luego un Super Famicom (SNES) cuando crecí y los veía en las revistas de juegos, así que cuando conseguí encontrar esos clásicos, nuevos y en su caja, caí en un trastorno obsesivo compulsivo y creo que me volví completamente loco.

¿Y qué será lo siguiente en su lista?
Hay algunas cosas que sigo persiguiendo, como un Adventure Vision. Pero es cierto que me gustaría encontrar un juego de tarjetas originales de Nintendo Hanafuda.

OUT THERE



REIN HABLA DEL DESFILE DE BUNGIE

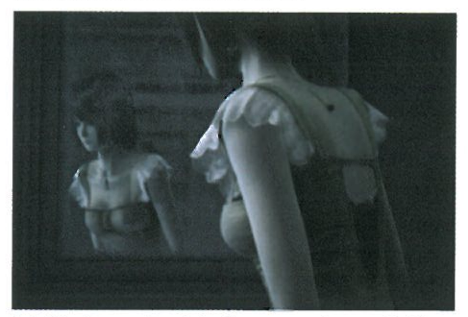
Cuando hablamos con Mark Rein, de Epic, hace unos meses, estaba entusiasmado con la total libertad que tenían los usuarios para incorporar contenido propio a la versión para PS3 de *Unreal Tournament 3*. Pero ya le gustaba menos el hecho de que muchos mapas generados por los usuarios simplemente reproduzcan contenido de otros juegos. Suponemos que su consternación ha aumentado al ver ahora que el Jefe Maestro ha llegado ahora a la PS3 convertido en un avatar de *UT3*.

- ps3mods.blogspot.com/2008/03/ut3-character-mods-hello-master-chief.html

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Fatal Frame: Mask Of The Lunar Eclipse
PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** TECMO



Suda 51 agita su varita mágica de nuevo para lanzar un hechizo letal sobre los vigilafantasmas de Tecmo. Dadas las penosas vistas de *Silent Hill 5*, la exclusividad para Wii es un alivio.

Mad Max
PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR **DISTRIBUCIÓN:** EA



Tenemos el sustómetro a reventar ante las noticias del proyecto de George Miller. Con el director de *God of War 2* a bordo, Cory Barlog, se revisa la desastrosa continuación de *Fury Road*.

Soul Nomad
PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



Virgin Play trae a España el calurosamente aceptado Soul Cradle de Nippon-Ichi (editado por Koei) en junio. Una conversión normal del lanzamiento estadounidense de septiembre.

1942: Joint Strike
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



La fuga de Capcom hacia los arcade online asciende por fin hacia *Rocketmen: Axis of Evil*. La cuestión es: ¿cómo verán los fans un shooter vertical que resulta ser más ancho que alto?

MotorStorm 2
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



La evolución deja Monument Valley (con unos cuantos chamanes navajos cabreados detrás, sin duda), para conquistar el mundo. ¿ha sido buena idea hacer otro trailer de escenas de vídeo?

Gran Turismo 5 Prologue
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



La versión europea, ya disponible, mantiene una gran tradición de contenido extra. El modo drift establece zonas de evaluación de virajes por las diferentes pistas. Hay carreras en pantalla partida.

Spectrobes: Beyond The Portals
PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** DISNEY



Continuación del RPG de ciencia ficción, desarrollada de nuevo por la Jupiter Corp de Kyoto. La nueva excavación y otras características de combate, se unen al sistema online de batalla.

Top Spin 3
PLATAFORMA: 360, DS, PS3, WII **DISTRIBUCIÓN:** 2K GAMES

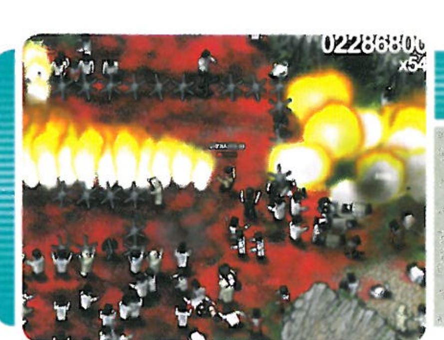


El mejor juego de tenis se dehace de Tim Henman a favor de un tal Andy Murray, aunque Rafa Nadal está en exclusiva para PS3. También se incluyen leyendas como Boris Becker y Björn Borg.

Iron Man
PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



El último trailer da la sensación de que *Crimson Skies* se enfrenta a *Superman*, con unos ataques contextuales novedosos que sugieren que será una típica pelea de super héroes.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
The Zombie Wars

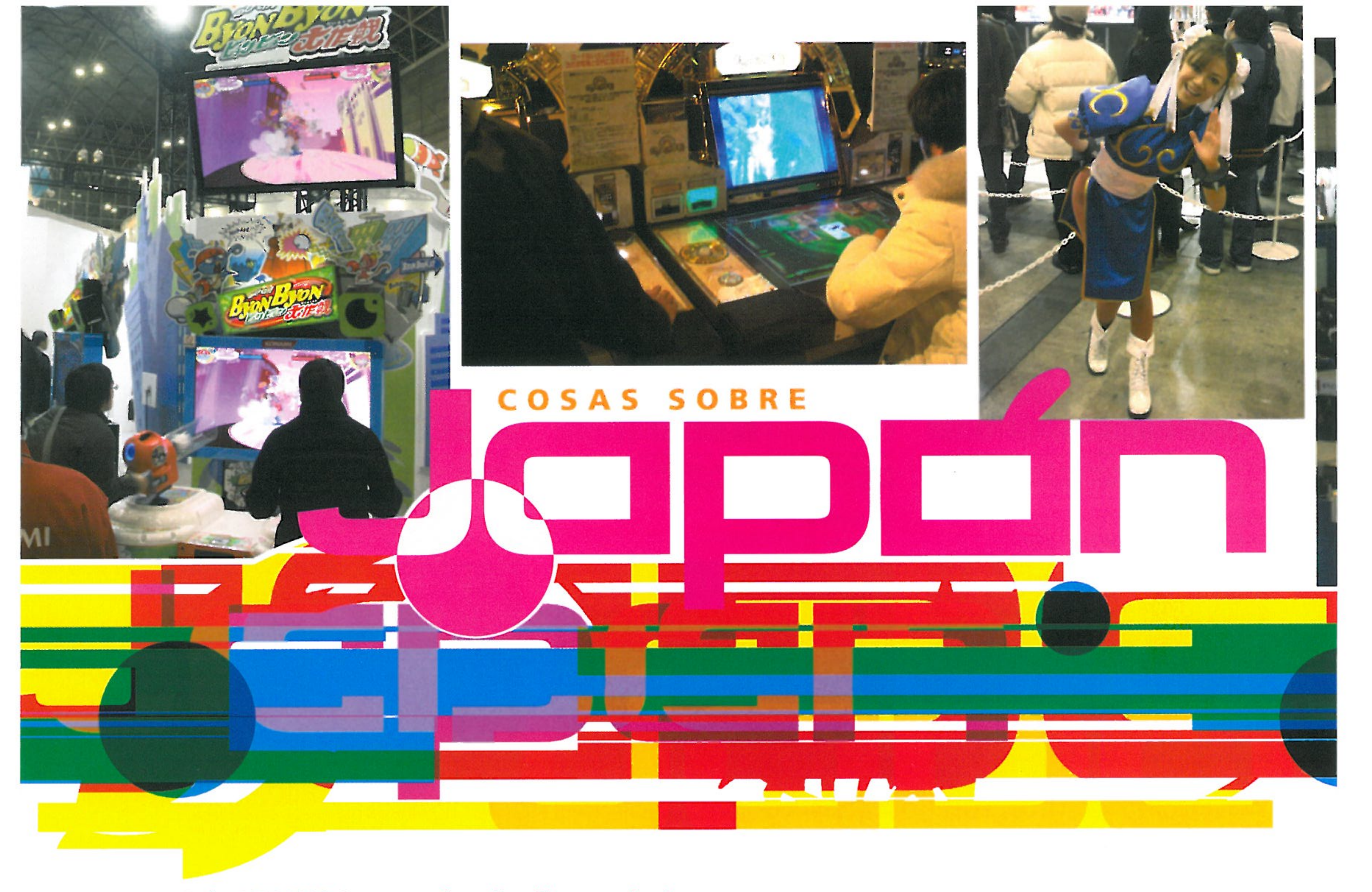
http://boxhead.seantcooper.com/Boxhead_TheZombieWars.aspx

La serie Boxhead siempre ha tenido una media bastante decente, pero con ésta su quinta entrega da un gran salto desde una diversión de cinco minutos a otra de proporciones mucho más grandes.

The Zombie Wars mezcla el clásico shooter de zombies con elementos ETR en forma de barricadas, torretas defensivas y cañones que pueden utilizarse para rechazar las masas invasoras. Con estas repeticiones, se llena pronto la pantalla y se cierran todas las rutas de escape, algo bastante molesto.

El personaje, el admirable John Bambo, empieza con tan sólo unas cuantas habilidades básicas, pero mejora relativamente rápido (con posibilidad de llegar a hacerlo a la enésima potencia), y pronto empieza a teñir la pantalla de rojo con la sangre de las insuperables hordas.

Técnicamente, es una mejora espléndida. Pero más importante aún, es que es un gran juego con la profundidad de complementar su pirotecnia. Esta noche, queridos zombies, ¡cenaremos en el infierno!



Feria AOU 2008: Las recreativas dan dinero en Japón

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

A diferencia de lo que sucede en nuestro país, donde los salones recreativos que quedan en pie no son más que el vestigio de un glorioso pasado, en Japón este tipo de locales goza de una excelente salud. Allí se pueden observar estampas tan curiosas como la del típico oficinista trajeado machacando botones para liberar tensiones o la de las eternas colas delante de los "huevos" que simulan la cabina de control de un mecha de *Gundam, semba no kizuna*. Son muchos los japoneses de todas las edades que no dan descanso a la inmensidad de máquinas que llenan unas salas donde conviven las últimas novedades con las recreativas de toda la vida.

Quizá lo que mejor demuestra el magnífico estado de forma de los salones recreativos en Japón sea la celebración anual de una feria dedicada a ellos, y en menor medida, al pachinko (que bien podría declararse "deporte nacional"). La AOU (Amusement Machine Operation Union, nombre de la organización que da nombre al evento) se celebra anualmente en el Makuhari Messe, feria de muestras que también alberga el Tokyo Game Show. Allí se reúnen fabricantes y jugadores para mostrar unos, y toquetear los otros, las máquinas que estarán a disposición del público en los meses venideros. Mientras el año pasado la feria fue un cúmulo de sinsabores (con el plantón de Namco con el *Tekken 6*, y una infame versión arcade de *Silent Hill);* este

Con *Tekken 6* ya funcionando en los salones de todo el país, ahora las miradas se dirigen de nuevo hacia una serie cuyo segundo capítulo fue posiblemente el más recordado en los arcades de lucha: *Street Fighter*

año primó la calidad sobre la cantidad (nuevas entregas de *Sengoku Basara, Midnight Wangan),* por lo que se redujo drásticamente el área de exposición, que giró desde el principio sobre el que estaba destinado a convertirse en el protagonista absoluto: *Street Fighter IV.*

Con el antes mentado *Tekken 6* ya funcionando en los salones de todo el país, ahora las miradas se dirigen de nuevo hacia una serie cuyo segundo capítulo fue posiblemente el más recordado en el terreno de los arcades de lucha. Capcom recibió a los visitantes en un stand totalmente amurallado de muebles del que ha de ser su próximo gran bombazo. Los que nos sentamos a los mandos de *SFIV* nos encontramos con un sistema de control clásico, sumamente sencillo de dominar y adictivo, aliñado con el componente estratégico que ofrece el nuevo sistema de contraataque y los impactantes cambios de cámara resultado de la ejecución de los mortíferos combos (el juego respeta las 2D tradicionales, pero en los lances más espectaculares cambia a 3D). *Street Fighter IV* es un homenaje tanto a la propia franquicia como a los amantes de los videojuegos en general y se ha convertido, de manera totalmente justificable, en el título del género más esperado por los aficionados a las peleas virtuales tanto en Japón como en el extranjero. Para saciar un poco el apetito de los más impacientes, Capcom procedió, en los días posteriores al evento, a ofrecer a todos los que no pudieron disfrutarlo en primicia la posibili-





Puesto que para jugar a los nuevos arcades de rol se necesitan cartas con habilidades, hay muchos aficionados al incombustible *Magic: the gathering* y coleccionistas que se sienten atraídos por estas recreativas al más puro estilo *Eye of Judgement,* pero más complejos. (En la otra página). Saludos de Chun-li a todos los fans de *Street Fighter* que esperan impacientes el lanzamiento del cuarto título numerado.



dad de probar la última versión en varios salones recreativos de Tokyo, y más tarde, en su Osaka natal.

La práctica de colocar máquinas en desarrollo en algunos salones recreativos (conocida como *location test,* o su contracción japonesa *roketest)* está bastante arraigada entre ciertos fabricantes japoneses, como la omnipresente Square Enix, que puso a rodar durante una semana *Eternal Wheel* (un arcade de rol jugado con cartas y de cuyo arte se ha encargado Akihiko Yoshida), mientras reservaba para la feria otro juego del mismo estilo, *Lord of Vermillion.* Estos juegos en fase de pruebas puestos en manos del público sirven, además de reclamo con el que adquirir unos cuantos ingresos extra, para calibrar el producto, ya que los usuarios, después de probar el producto, rellenan un formulario con sus impresiones. Los propios jugadores pueden sentirse así como parte del proceso de desarrollo.

Si al gusto por lo retro, encarnado en máquinas como *Final Fight* y *Darkstalkers* (que aún se juegan, por difícil que parezca), las vanguardias *(Byon Byon Bikkuri no Daisakusen)* y las apuestas seguras de siempre (como *Taiko no Tatsujin,* que ya va por su undécima revisión) les unimos la oleada de nuevas tendencias encabezadas por las máquinas de cartas antes señaladas y rarezas varias (simuladores de autoescuela, de hipódromos), las posibilidades lúdicas de los recreativos en Japón se antojan infinitas. *Street Fighter IV* sólo hará que los que entremos en ellos salgamos oliendo aún más a tabaco.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico







Los + buscados de **Edge**

Grand Theft Auto 4

Desesperados por perdernos en la nueva Liberty City, esperamos esa sobrecarga sensorial al dar los primeros pasos en un *GTA*.
360, PS3, ROCKSTAR

Grand Theft Auto 4



Amontonados en un coche de policía robado con tus mejores amigos y corriendo por toda la ciudad. Riéndote de todo.
360, PS3, ROCKSTAR

Grand Theft Auto 4



¿Ha quedado ya claro que estamos deseando involucrarnos en la plena y pura experiencia de Niko Bellic? Quizás tú también.
360, PS3, ROCKSTAR

El contexto lo es todo

¿Desafían las escenas de vídeo el control del jugador?



Los juegos que se dedican a adular al jugador con elaboradas habilidades sensibles al contexto, se enfrentan a una paradoja: hacen que el jugador parezca más poderoso, pero también minan esa sensación de poder.

La interfaz es la última barrera entre el jugador y el juego. Es lógico que se intente simplificar la manera de controlar las cosas para hacer que el juego sea más intuitivo y natural, una extensión de tus propios deseos y acciones. Los juegos lo intentan de muchas maneras. Obviamente, la Wii ofrece una mayor similitud de comportamiento entre jugador y personaje. Algunos juegos pasan por alto los detalles de los controles para que el jugador se concentre en lo general, en las decisiones de más alto nivel. Sólo hay que recordar como el Link de *Ocarina of Time* salva las distancias de manera automática.

Pero hay otra forma en la que los juegos buscan obtener una acción radical con una mínima participación del jugador: la sensibilidad contextual. Es un área en la que todavía no se ha hallado el equilibrio. El combate de *Fable 2* parece emocionante, la verdad; la cámara se acerca a la acción mientras tu avatar clava la espada en un ojo a un monstruo, o tira a un bandido por un precipicio. Y todos esos movimientos del cuerpo a cuerpo se activan con un solo botón, sin importar lo elaborados o magníficos que sean. El resultado viene determinado por el contexto: dónde, quién, y con cuántos esté luchando. Pero, ¿deberían ser los resultados de la orden sensible al contexto ser algo que hay que descubrir, para que la acción del jugador permanezca intacta?

¿Acaso no existe la necesidad de que las acciones del avatar se correspondan con las intenciones del jugador? Puede que *Mirror's Edge* utilice sólo un botón para ir hacia arriba y otro para ir hacia abajo, para hacer toda clase de movimientos acrobáticos como giros, volteretas, saltos o correr por las paredes, pero el jugador puede anticipar siempre el movimiento que se va a activar porque el contexto está bajo control: el jugador determina la velocidad a la que corre el avatar, y también cómo se puede modificar la pulsación del botón.

Fable 2 se enfrenta al desafío de que los jugadores sientan que continúan teniendo el control, y que no son meros espectadores de una película en la que de vez en cuando aprietan algún botón. En un juego de rol como éste, la desconexión entre jugador y personaje es odiosa.





Haze

Un último vistazo antes de que salga lo nuevo de Free Radical

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **FREE RADICAL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **MAYO**

Asistir al desarrollo de *Haze* ha sido una experiencia extraña. Tras un torrente inicial de información, la fecha de lanzamiento en noviembre iba y venía, y esos retrasos mensuales no inspiraban confianza: no está claro si tenían más que ver con la situación financiera de Ubisoft o con la indecisión de Free Radical. Pero aprovechando lo que parecían un tramo final de desarrollo problemático, Free Radical se ha tomado su tiempo para refinar *Haze* más allá de lo que cabía esperar. Lo que puede haber generado un FPS diferente a lo habitual en el género.

Puede parecer que los pantallazos con las tropas Mantel contradicen esa afirmación. Son militares armados vestidos de negro, uno de los Tópicos más habituales en los videojuegos. Ni siquiera tienen un diseño excepcional y, excepto algunas texturas, están sin duda por debajo de lo esperado en PS3. Sin embargo, es un defecto más técnico que estético, porque el mundo de *Haze* tiene unas cualidades visuales particulares que se alejan de lo visto en el género. Esas cualidades se notan en cuestiones tan dispares como la ubicuidad del logo de Mantel o en el placer de ver a tu equipo desplegarse y cubrirse con efectividad. Es un título que ha conseguido crear un mundo en lugar de una demo técnica, y si eso significa que el barro se pixela cuando lo miras de cerca, tienes que aprender a superarlo.

Lo más importante es que *Haze* tiene buena pinta cuando lo pruebas, hasta el punto de que puedes olvidar que estás usando un mando de PS3 en lugar de uno de 360. Tus primeros pasos como Shane Carpenter son estimulantes una vez te han explicado el uso y el propósito de Nectar: te abres camino por la maleza con los compañeros de las tropas Mantel, disparando a los objetivos que aparecen ante ti y subiendo tu visor para observar mejor un ataque aéreo. Tus compañeros soldados no son nada simpáticos, pero su caracterización tiene detalles siniestros sutiles que captarás si pones atención a los comentarios anecdóticos durante el juego y a lo que dicen en las escenas de vídeo.

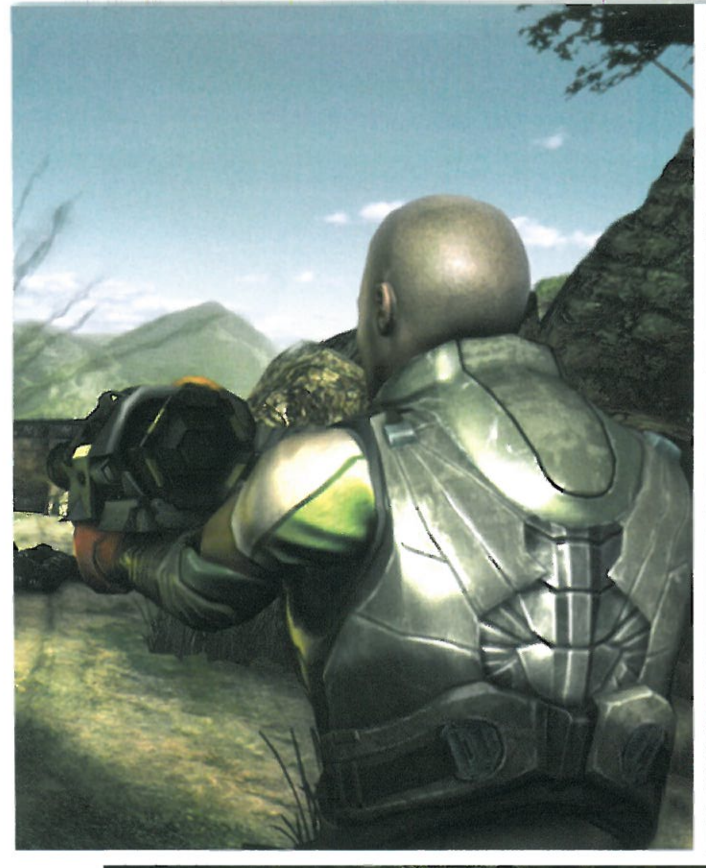
Encajan en el papel, claro, porque trabajar de tropa Mantel es el sueño de cualquier macho ibérico. Eres más rápido, más fuerte, más inteligente y más letal que cualquier enemigo al que te enfrentes. Hay Nectar de sobra, y pronto estás aumentando o disminuyendo la dosis para adaptarte el ritmo de los niveles. Cuando aparece un grupo de enemigos, tu dedo aprieta de forma automática el gatillo



Las tropas tienen variantes, y las "tropas de choque" de la izquierda, que llevan escopetas, son terribles en las distancias cortas. Claro que si puedes ponerlos en contra de sus compañeros...



La nave Mantel, que verás mucho a lo largo del juego, reabastece tus existencias y te lleva a nuevas zonas, lo que forma parte de la lectura continua de *Haze:* aquí no hay pantallas de carga.





El arsenal de *Haze* es amplio, y cubre todo lo esperado por los fanáticos de los shooters, incluyendo el lanzacohetes guiado por calor. Tarda un poco en apuntar, así que si eres espabilado lo esquivas.



Hay unos cuantos momentos claramente "inspirados en", pero siempre se agradece un Mongoose con más tracción en la parte de la ametralladora.



Escenarios como éstos son los que mejor encajan con los rebeldes; son ideales para colocar trampas y sorpresas. Pero no olvides que esprintar y atacar cuerpo a cuerpo a un yonqui de Nectar supone tu final.

Los enemigos están marcados en amarillo, disparas mejor y puedes ver cada burda trampa que han colocado en tu camino. Te sientes invencible

analógico como una jeringuilla para aplicarte una dosis, la pantalla se emborrona de forma momentánea y se reenfoca con mayor nitidez; los enemigos están marcados en amarillo, disparas mejor y puedes ver cada burda trampa que han colocado en tu camino. Te sientes invencible.

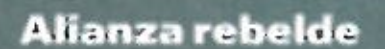
Lo que, mirándolo desde el *descerebramiento* militarista, es verdad. Pero algo extraño pasa enseguida: te quedas atrapado en una de las muchas bombas Nectar lanzadas por los rebeldes, y de forma accidental matas a tus compañeros. O corres hacia un rebelde y tres de sus amigos surgen con armas Mantel. Sigues activando granadas que han enterrado fuera del alcance de tus ojos mejorados por Nectar. Un cuchillo te golpea en el cuello. Un francotirador te alcanza. O sea que, pese a tu poder, te han cazado.

Ésa es la clave de *Haze:* no es ramplón, pero tampoco está repleto de mínimas variaciones. Puedes escoger ser un soldado o un rebelde, y esa elección dicta la estrategia de todo tu equipo. Ya sea con la táctica de sobredosis de disparos y adrenalina por doquier, o con la improvisación y el control de los escenarios. El diseño se ha centrado en convertir cada lugar en una serie de encuentros que funcionan de distintas maneras: por ejemplo, en un barco tienes que abrirte camino para subir y bajar escaleras, cruzar una larga grúa, dejarte caer en un espacio más abierto y acabar con algunos francotiradores. La atención que se ha puesto en el movimiento del usuario por los niveles llega a ser brillante, aunque habrá que esperar a jugar más en profundidad para saber si se mantiene en todo el juego.

Haze tiene el inevitable Deathmatch, que hace las distinciones entre equipos todavía más evidentes a medida que cada uno de ellos se cruza en los elaborados mapas. Los únicos niveles a los que hemos jugado hasta ahora eran abiertos y parecían favorecer a los escuadrones Mantel, pero en ambos enfrentamientos se produjo una aplastante victoria rebelde gracias a un excelente uso de las granadas Nectar. En el modo cooperativo el título parece un poco limitado a veces pero nunca deja de ser desenfrenado (sobre todo con los vehículos), y las "escenas eliminadas" del modo Team Assault podrían ser buenos añadidos al juego principal.

Quizás *Haze* siga decepcionando en algunos instantes, y puede que ser un "juego político" eche atrás a algunos. Pero *Haze* resulta, sobre todo, un brillante debut en el shooter de nueva generación de Free Radical. A ello se une que hay escenas concretas que ofrecen una reflexión a la que pocos videojuegos se han acercado. Si su diseño se mantiene unido a su nuevo territorio narrativo, puede resultar un extraño híbrido: un juego excelente que nos trata como adultos.

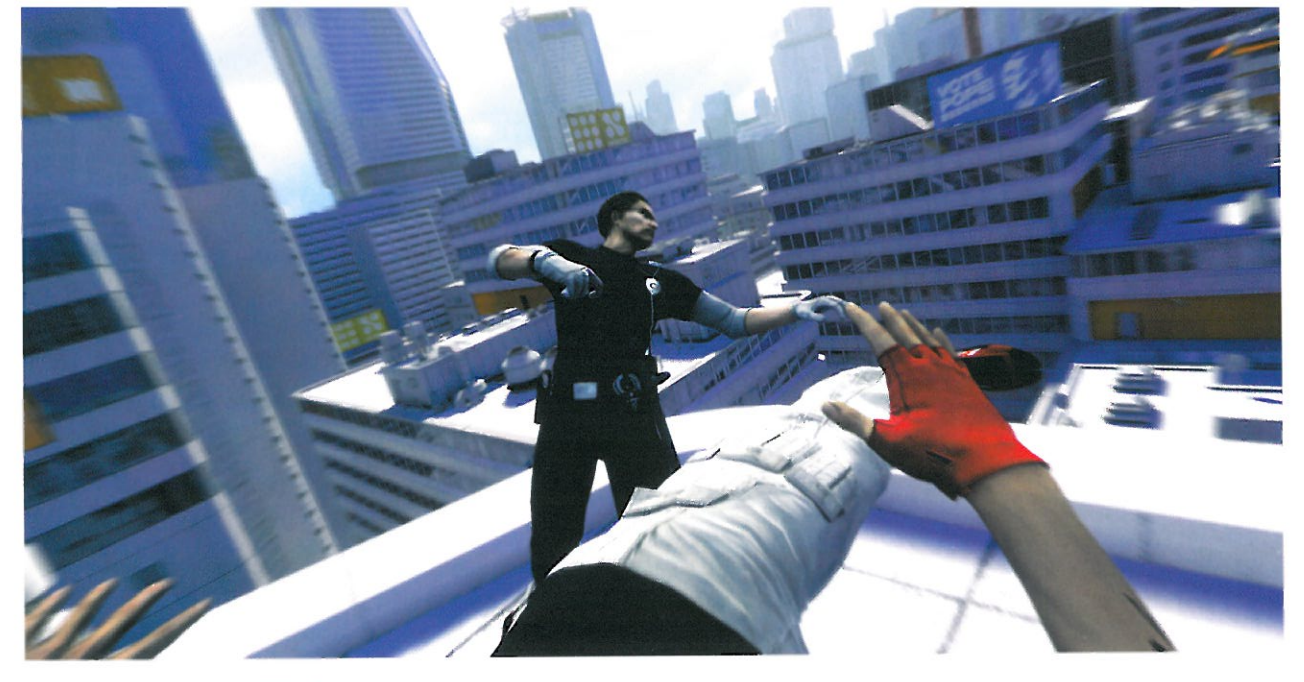
Alianza rebelde



Los Promise Hand tienen bastantes opciones para vencer a las más poderosas tropas Mantel. La primera de ellas es la granada Nectar, que se crea uniendo una dosis de Nectar de un soldado muerto a un explosivo normal: la explosión provoca una nube amarilla que hace que los soldados Mantel cercanos sufran una sobredosis que les impide distinguir entre amigos y enemigos, ver con claridad o incluso controlar sus disparos. Además, puedes enterrar granadas en el suelo, esquivar con rapidez y hacerte el muerto para dejarles pasar de largo. Y lo que es mejor, puedes quitarles el arma y dispararles después con ella. Como para no plantearse dejar las drogas.



O'Brien responde críptico y de mal grado sobre un modo multijugador. "Estamos trabajando en otro elemento de juego aparte del modo para un jugador, pero no es un multijugador".



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2008**

Mirror's Edge

Acompáñanos en un recorrido por este extraordinario juego de acción que está desarrollando el estudio sueco DICE

Este "juego de acción basado en los personajes" de Digital Illusions transcurre en una ciudad bajo un régimen autoritario. Un lugar confortable, pero en el que los inconformistas políticos son deportados o encarcelados. Como todas las comunicaciones electrónicas están controladas, la resistencia transmite la información por mensajeros, corredores como la protagonista, Faith.

Y correr es el primer problema. Pocos juegos se atreven a buscar la simulación del movimiento de un humano. Lo mejor que conseguimos son animaciones espectaculares como las de *Assassin's Creed,* en el que Altaïr salta como si tuviera muelles en los pies. Los shooters en primera persona ni se preocupan de ello, el movimiento sólo es cambiar la posición de la cámara. Por eso, al principio, *Mirror's Edge* marea.

Owen O'Brien, productor jefe de *Mirror's Edge,* comienza la demostración con la heroína en el borde de un rascacielos, con una vertical casi infinita entre Faith y su destino: una torre de comunicaciones. Faith corre al borde de una grúa y se desliza. Cuando alcanza el final toma impulso, salta y aterriza, rodando para preservar el impulso. Faith sigue corriendo.

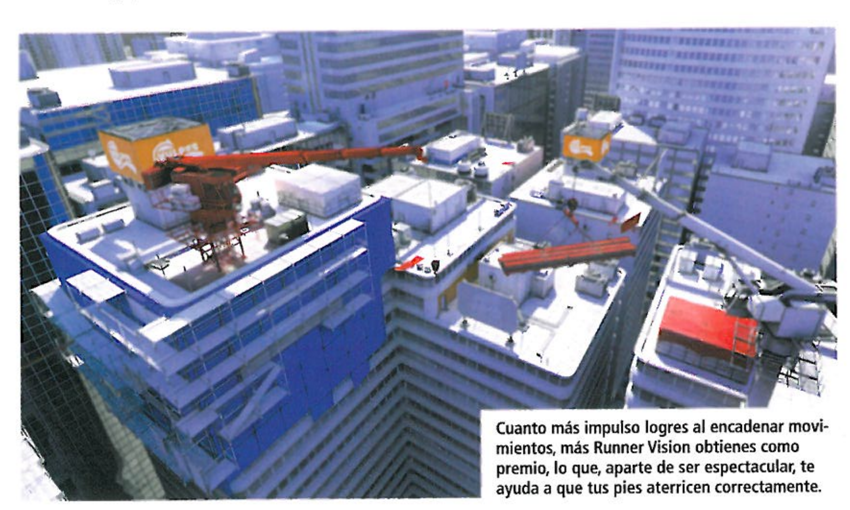
Luego: vallas y tuberías. Faith no se para. Si aprietas abajo, se desliza. Apretar arriba le ayuda a agarrarse. A toda velocidad a base de darle un poco de caña al pad. Esquivas las tuberías y saltas las vallas. Con los abismos amplios no hay ni que pensar; O'Brien simplemente hizo que Faith corriera por la pared, sin detenerse. Ni puzles ni cajas que arrastrar

Como ayuda para Faith, hay dos sencillas ayudas visuales. Los objetos útiles, como cornisas, son rojos. El resto del mundo se ve en blancos y azules. O'Brien explica que la inspiración para esa paleta vino del cine: "Nos fijamos en las películas de Bourne. El personaje de Matt Damon ve el mundo de otra forma. Donde tú ves un bolígrafo, él ve un arma mortal". Donde tú ves cornisas, Faith ve rutas.

¿Y la segunda ayuda? "Runner Vision". O'Brien hace una pausa y aclara: "Derechos reservados. Es nuestra versión del *bullet time*. Es útil para coordinar tus saltos y tus agarres". Mientras habla, Faith da un salto en carrera por otro abismo vertiginoso. En el último instante, cuando un helicóptero de noticias se acerca, se activa la Runner Vision. O'Brien reacciona con rapidez. Faith se agarra a un desagüe.

Faith no lleva armas: puede recoger las de los caídos, pero casi siempre lucha con sus puños y su instinto. Al girar una esquina, la detectan. Cinco policías se giran con sus armas preparadas. O'Brien mira alrededor. No se acerca a ellos, que siguen parapetados. La acción se dispara. Cae una escalera metálica, los disparos rebotan en las barandillas, y Faith escapa. Derriba los guardias con un golpe deslizante de piernas. La persecución está en marcha. Un guardia acierta un disparo: la vista de Faith se emborrona y vacila un momento. O'Brien la dirige a través de un balcón para, ganándole la espalda, asesinar al policía, y ejecutar con estilo a su compañero.

Pese a ello, Faith se ha quedado sin rascacielos. Ya no hay cornisas a las que agarrarse ni donde cubrirse, sólo aire vacío y un salto imposible. Los guardias se acercan, el helicóptero vuela en círculos. Entonces, la solución surge sola. El helicóptero se acerca demasiado. Faith se gira y esprinta. La alcanza otra bala, pero sigue corriendo. Salta... Una mano se dirige al tren de aterrizaje y consigue llegar a él. La protagonista ha escapado.



Cuanto más impulso logres al encadenar movimientos, más Runner Vision obtienes como premio, lo que, aparte de ser espectacular, te ayuda a que tus pies aterricen correctamente.



Duro de pelar

"Hemos trabajado mucho más en el sistema de cuerpo a cuerpo", explica el productor del juego **Tom Farrer.** "Primero lo hicimos más complicado, pero no nos gustaba, así que lo simplificamos y basamos su profundidad en el contexto básico. Queríamos que fuera más parecido al sistema de movimiento, así que los distintos ataques dependen de cómo te mueves.

Ahora hay un mayor componente de habilidad. Antes creo que la cosa radicaba más en que, si apretabas el botón de ataque, golpeabas al enemigo; ahora tienes la posibilidad de fallar o cometer equivocaciones".





Una diferencia apreciable es lo fácil que es abatir gente a disparos y alterar el tráfico disparando a los conductores. Son tácticas clave: nosotros te las contamos primero.



Grand Theft Auto 4

Nos encanta que los planes salgan bien (y se vayan al garete cuando el conductor sale volando por el parabrisas)

Si hay algún elemento representativo de la grandeza de *Grand Theft Auto*, aparte de sus mecánicas, el diseño y el alma del juego, ése son las historias que descubres a medida que avanzas. Pero aunque esas tramas en el modo para un jugador de *GTA4* son interesantes, son las del multijugador las que rivalizan con las mejores de la serie.

GTA no está particularmente dotado para Partidas a Muerte por Equipos más sencillos: su mecánica y sus escenarios no encajan en una competición así. El mundo de *GTA4* es demasiado interesante, y durante las Partidas a Muerte querrás irte a explorar un callejón o limitarte a conducir tu coche hacia el atardecer sin que nadie te esté disparando.

Funciona mejor el modo Encargo de la Mafia por Equipos, en el que todos los jugadores reciben una misión a la vez, y deben correr a asesinar a alguien o a recoger un objeto. Es fácil imaginarse que se convertirá en uno de los favoritos de los jugones cuando se conozcan la ciudad al dedillo, en lugar de esa lotería de estar pendiente del mapa cuando no estás familiarizado con la ciudad. Carrera GTA es como una resurrección parcial de la serie *Midnight Club* a través de calles secundarias, pasando de las señales y dedicándote sobre todo a lo divertido que es hacer salir a la gente de sus coches y perseguirlos.

Pero donde *GTA4* realmente destaca es con Policías y Ladrones, un modo que da la vuelta al Caza y Captura de *Burnout Paradise*. Comienzan dos equipos de cuatro: uno de policías en un coche patrulla, y otro de ladrones a pie y a poca distancia de éstos. Uno de los malhechores es el jefe, que debe llegar a un punto determinado del mapa y escapar en una lancha motora. Sus compañeros pueden ver dónde está el vehículo de huida, y la policía puede ver dónde están ellos. El planteamiento pone las bases del glorioso caos que surge a medida que se crean planes y en un segundo se malogran. Entre las historias que vivimos está una persecución sobre un puente que terminó muy espectacular, consiguiendo que el coche de policía chocara de frente con otro vehículo. Los agentes de la ley podrían haber reiniciado el motor y haber perdido sólo unos segundos, pero el choque envió al conductor a través del parabrisas y por encima del puente. En otra persecución, los ladrones llegaron frente a su barco sin polis a la vista, salieron de su coche y fueron abatidos por francotiradores. En una tercera, los agentes rodearon a los ladrones, que escaparon con un peligrosísimo salto sobre una rampa: la policía intentó lo mismo, pero saltaron a su muerte mientras su presa escapaba entre risas.

Policías y Ladrones conecta la mecánica multijugador clásica con la forma en que los jugadores se enganchan al mundo de *GTA4*. Pero, aunque supere a las demás ofertas multijugador del título, no quiere decir que éstas sean fallidas. Se trata, sencillamente, de que Policías y Ladrones clava el aroma a *GTA*. Al lado de tal logro, casi cualquier otra opción que el juego ofrezca parece irrelevante.

No hay nada como echar abajo un helicóptero con un lanzacohetes, especialmente cuando está lleno de policías que disparan. Menos glamouroso, pero igualmente satisfactorio, es agacharte para cubrirte cuando escapas.



La lancha motora es el vehículo de escape del jefe, aunque puede recibir un disparo: Ojalá Rockstar haya cuidado los escondites para francotiradores.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE-TWO**
ESTUDIO: **ROCKSTAR**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **29 DE ABRIL**



Honor entre ladrones

La única misión cooperativa que vimos en el cuartel general de Rockstar es Hangman's Noose. Un "compañero de negocios" debe ser escoltado desde su avión, que la policía tiene rodeado, hacia un escondite seguro en la ciudad. Hubo un momento en que nuestro gánster se quedó atrás mientras la furgoneta de huida salía corriendo. El equipo SWAT nos rodeó, había disparos por todas partes, y se cerró toda ruta de escape. Fue entonces cuando nuestra banda volvió en un helicóptero Chinook y aterrizó en medio de la policía, aplastando un coche patrulla y creando el caos para que nuestro hombre se metiera dentro corriendo, antes de volar hacia el atardecer.

Resistance 2

Le toca a los EE.UU., así que ni protestas religiosas ni dispa... Eh, espera un momento...

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**





Quiero ser todo un machote

Como demostró *Halo 3*, los modos cooperativos online son uno de los añadidos más disfrutables del género shooter actual. *Resistance 2* quiere ir más allá no sólo con una campaña propia, sino incorporando algo parecido al sistema de recompensas de *COD 4*. Tu personaje puede especializarse, para comenzar, en soldado, médico o en operaciones especiales (lo que incluye un rifle de francotirador). Cada una de esas clases tiene su árbol de mejoras y habilidades que, en un detalle interesante, se recargan matando enemigos... Así que nada de esconderse tras los demás.



No vencerás a los enemigos más grandes vaciando un cargador, y serán la gran apuesta de los Quimeras. ¿Superarán las grandes machadas físicas de *Halo 3*?

R*esistance: Fall of Man* fue el primer intento de Insomniac de hacer un shooter en primera persona. Aunque resultó audaz y sólido, quizá estimulado por la experiencia del estudio en producir los entretenimientos balísticos de la serie *Ratchet & Clank*, no lograba destacar frente a los juegos hechos por estudios con más experiencia, del estilo de Infinity Ward o Bungie. Y aunque su arsenal resultaba inventivo, pocas veces pedía dominarlo más allá de los disparos a la frente o el cuerpo a cuerpo.

Lo que consiguió es crear unos cimientos sólidos para una continuación. *Resistance 2* (que es un título provisional) está ambientado dos años después de la fallida defensa de Gran Bretaña, con los Quimeras comenzando un asalto aéreo sobre las costas este y oeste de América: el juego vuelve a ponerte en la piel mutada de Nathan Hale, te señala la dirección de los adversarios y dice: "a dar caña".

El modo para un jugador intentará crear enormes escenas de acción relacionadas con la invasión aérea de los Estados Unidos, y la mayor importancia está en la escala, por lo visto hasta ahora. Se hará un mayor hincapié en los enemigos más grandes, incluyendo un número mucho mayor de Goliats, y los Quimeras básicos han sufrido una mejora de armadura y fiereza. Entre los nuevos reclutas destaca el Camaleón, un especialista en lucha cuerpo a cuerpo que se moverá tras tu posición y sólo se mostrará justo antes de atacar.

Insomniac también ha dado pistas de lo que llama "un sistema de IA escalable", que podría usarse para controlar el amplio número de enemigos presentes en pantalla al mismo tiempo. Los enemigos más cercanos al jugador usarán ataques coordinados y técnicas de evasión inteligente, mientras los más alejados usarán modos de ataque algo más básicos. Además de este sistema de IA, habrá una cantidad limitada de contenidos aleatorios en los niveles del juego. Eso sí, queda por ver cómo se incorporarán al dibujo general, y si serán algo más que una novedad y algo menos que un resbalón jugable.



La invasión de América viene de ambas costas. Uno de los mejores detalles del original era su ambientación. Prepárate para ver recreaciones bellísimas.

En lo que se está convirtiendo en un detalle obligado para cualquier shooter serio, *Resistance 2* incluirá una campaña cooperativa por separado que podrá jugarse con hasta ocho usuarios más. Tendrá una historia propia conectada con el modo para un jugador, y se centrará en el trabajo en equipo a través de niveles divididos por objetivos.

Su modo multijugador es más sencillo, directo a la yugular: permitirá hasta 60 jugadores a la vez, divididos en pelotones más pequeños que lucharán en el mismo mapa, cada uno con su propio objetivo y un equilibrio distinto entre personajes. Partiendo de que el original no permitía ir más allá de los 40 usuarios, éste puede ser un argumento de peso para convencer a los jugones de la capacidad de PSN de rivalizar con Xbox Live... Aunque conseguir un multijugador lo bastante equilibrado como para rivalizar con nombres como *COD 4* o *Halo 3* con semejantes números puede ser todo un reto. Hay que dedicar tiempo a *Resistance 2* antes de lanzar una opinión firme, pero es uno de los títulos más ambiciosos para PS3 de este año.



Visa recomienda Windows Vista® Home Premium original de Microsoft®

Microsoft® GOLD CERTIFIED Partner

¿Jugamos?

Gaming al alcance de todos

Visa Aurora



- Procesador AMD Athlon™ X2 Dual-Core 5000
- Windows Vista® Home Premium Original
- Chipset NVIDIA 560I
- Tarjeta NVIDIA 8600GT 512 Mb dedicada
- 4 Gb SDRAM DDR2, 800 Mhz
- Disco duro 1 Tb (2x500 Gb) SATA -3G
- Lector de tarjetas y DVDRW (+/-)
- Interfaz de red 10/100/1000
- Teclado y ratón multimedia
- 2 años garantía

799 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color plata. (Ref. ENTRY-GAM3R-AMD III)



- Procesador Intel Core™ 2 Quad Q6600E
- Windows Vista® Home Premium Original
- Chipset Intel p35
- Tarjeta NVIDIA 8600GT 1 Gb DR2 dedicada
- 4 Gb SDRAM DDR2, 800 Mhz
- Disco duro 1 Tb (2x500 Gb) SATA -3G
- Lector de tarjetas y DVDRW (+/-)
- Interfaz de red 10/100/1000
- Teclado y ratón multimedia
- 2 años garantía



999 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color plata. (Ref. G3R-ENTRY-INTELL III)



- Procesador AMD Phenom™ X4 9850 Quad-Core
- Windows Vista® Home Premium Original
- Chipset AMD 790X
- Tarjeta ATI Radeon™ 3870 512 Mb DDR4 dedicada
- 4 Gb SDRAM DDR2 1066 Mhz
- Disco duro 1 Tb (2x500 Gb) SATA -3G
- Lector de tarjetas y DVDRW (+/-)
- Interfaz de red 10/100/1000
- Teclado y ratón multimedia
- 2 años garantía

PLATAFORMA AMD SPIDER



1.199 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color negro. (Ref. HIGH-GAM3R-AMD II)



www.visacomputers.com
visacomputers@diode.es
Tel. 902 17 24 17



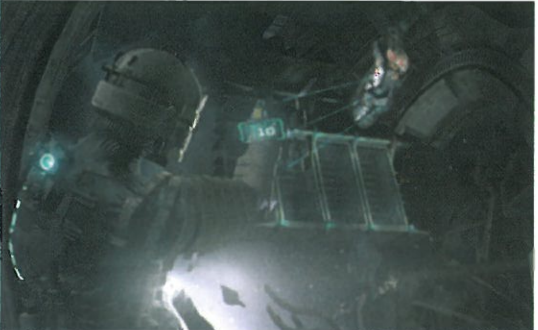
www.elcorteingles.es



Disponible en centros El Corte Inglés

VISA computers

Con el casco de la nave agrietado, el traje de Isaac lo mantiene con vida... Por un corto periodo de tiempo. En el vacío, lo único que puede oír el jugador es la respiración de Isaac. Desquiciante.





Dead Space

EA lleva al *survival horror* a la profundidad del espacio, demostrando más recursos de los que cabría esperar

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA (EA REDWOOD SHORES)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **INVIERNO**

Hemos hecho una aproximación diferente –dice **Glen Schofield,** productor ejecutivo de *Dead Space*–. Primero hemos trabajado en la mecánica, el personaje principal, las armas, y después hemos terminado un nivel para probarlo todo. Ahora, con la mecánica pulida, tenemos equipos trabajando exclusivamente en el protagonista o en los puzles. Hemos decidido centrarnos en unas cuantas opciones y mejorarlas".

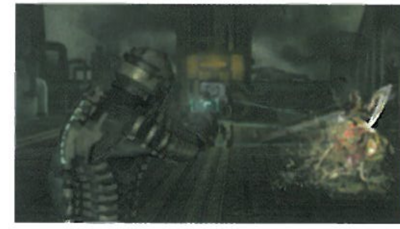
Dead Space está muy avanzado, y toca todas las teclas que esperas que se toquen en un "*Resident Evil* en una nave espacial". Suelos oxidados, tuercas y puertas mecánicas deslizantes... aquí están todos los elementos popularizados por Alien, el octavo pasajero de Ridley Scott, y regurgitados sin vergüenza por *Horizonte final* (por no mencionar los infinitos parientes pobres de Hollywood), pero aquí están muy bien ordenados.

¿Que es poco original? ¿Qué esperas de dos kilómetros de cuenca minera más que esté llena de instalaciones industriales? Y hay mucho que admirar. En contraste con los interiores hechos como con molde de *Mass Effect,* las habitaciones y los pasillos de *Dead Space* dan la sensación de que tienen una funcionalidad real, te imaginas a los mineros andando por ellos, y resultan creíbles... Es una forma de pensar que se extiende al diseño del traje de minero de Isaac Clarke, que no sólo muestra la cantidad de aire y salud que le quedan, sino que también puede proyectar ante su cara tanto vídeo como imágenes (además de un inventario y registros de las misiones), evitando la necesidad de una interfaz de usuario. Es, desde luego, un comienzo muy positivo.

No obstante, la mejor trabajada de las opciones de *Dead Space* es el "desmembramiento estratégico". En lugar de ser un simple truco para revolver estómagos, hay implicaciones tácticas en escoger tu objetivo con cuidado: si le cortas la cabeza a un Slasher con miembros en forma de guadaña tendrás que enfrentarte a un enemigo impredecible y rabioso. Si le vuelas los brazos intentará morderte, y si le cortas las piernas avanzará sobre su estómago. Para tu supervivencia resulta clave la forma de usar los desmembramientos en combinación con tus modestos recursos. Los jugadores que se queden con un solo disparo pueden cortar un brazo a su enemigo y, usando el arma TK (que no es tan distinta al arma gravitatoria de *Half Life 2),* devolver el miembro a su antiguo propietario para dejarle sin piernas.

Hay algunos peros. De momento hemos visto una hora de combates viscerales contra alienígenas con mala leche, y se parece más a *Doom* que a *Silent Hill.* ¿Será ése el estilo principal? "En absoluto –asegura Schofield–. Aquí os hemos mostrado parte de la mecánica, pero también tenemos partes más 'psicológicas'... Puedes andar durante 20 minutos sin tener que combatir, pero queremos que estés realmente acojonado en cada uno de esos 20 minutos".





No tendrás armas militares. Las armas disponibles son herramientas mineras: láseres cortantes, sierras y armas capaces de proyectar objetos con violencia.



Grandes diseños

El cavernoso interior del Ishimura permite niveles amplios y no lineales. Particularmente destacables son los espacios más grandes de la nave, como la cámara centrífuga que hay que reactivar para que se restablezca la gravedad. Allí, Clarke debe moverse usando botas magnéticas para pegarse a las superficies, y usar un campo de inactividad para rotar lentamente la maquinaria y llevarla, usando el arma TK, a la posición correcta. Un puzle espacial ambicioso y con recursos.

Los ataques cuerpo a cuerpo permiten ahorrar munición. Tirar al suelo a los alienígenas más débiles de un disparo les da a los jugadores la oportunidad de golpearlos.







Una meta esencial para *Fable 2* es la accesibilidad, y no sólo en el control. Al conectar el juego con títulos independientes de Arcade, Lionhead ha facilitado que otro tipo de usuarios descubra su propuesta.



Fable 2

Sigue aumentando el bombo dado a este juego que promete robarte el corazón. ¿Se cumplirán las expectativas?

Si la popularidad de Peter Molyneux ha resultado perjudicada por su tendencia a prometer demasiado, no se hizo evidente en la Game Developers Conference (GDC), donde un público obviamente extasiado aguantó largas colas alrededor del edificio para escucharle hablar de la secuela de Lionhead de este action RPG para Xbox. Molyneux ha hablado antes de basar todo un sistema de combate en un único botón para que cualquiera, incluso alguien que nunca ha tocado un pad, pueda poner *Fable 2* y jugar con él al instante. Sólo que ahora hay tres botones: uno para el cuerpo a cuerpo, uno para ataques a distancia y uno para magia. Un profano en la materia podría quitarse de encima a un grupo de enemigos con un solo botón, pero los puntos de experiencia aumentan si mezclas los estilos de combate y usas el escenario. Y debido a que los combates son totalmente sensibles al entorno, éste se convierte en una parte esencial de tu arsenal; si te quedas cerca de un muro y presionas el botón de cuerpo a cuerpo, te apoyarás en él para clavar la rodilla en la cara de tu enemigo.

La espectacularidad del juego reside en la interactividad provocada por el mundo de Albión. La gente con la que te encuentras te agradece lo que haces, comenta tu reciente conducta y cambia su disposición hacia ti según actúes. Los ciudadanos a los que hayas hecho favores te colmarán de regalos. Tus hijos imitarán tu forma de proceder, convirtiéndose en violentos minimacarras o ángeles edulcorados. Los padres ausentes serán recriminados por sus desamparados retoños y encontrarán el rechazo de su abandonada esposa. El comportamiento del jugador tiene un efecto permanente y fundamental sobre su mundo. Está claro que la habilidad de formar una familia es una de las grandes apuestas con las que Molyneux espera que el mundo del título capte las emociones de los jugadores. Personificando a alguien de cualquier género, puedes encontrar un compañero, casarte con él, concebir hijos y tener una familia. Luego está tu perro, que reemplaza las interfaces del usuario. Te servirá de centinela, empujándote a explorar el mundo.

La idea es que, con tus emociones vinculadas a ello, tus elecciones sean mucho más duras, porque tu comportamiento puede tener repercusiones mucho más allá de tu propio personaje, tu familia y tu mundo. Molyneux dice que ser absolutamente malvado será menos agradable que antes, partiendo de que sólo un 10 por ciento de los usuarios de *Fable* asumieron el lado oscuro con fervor. Seas virtuoso o maquiavélico, tu familia lo pasará mal; la auténtica prueba de *Fable 2* será cuánto te preocuparás por ello.



Fable 2 minimiza la interfaz: no hay minimapas. El camino entre objetivos está marcado por "caminos de migas de pan" brillantes.





¿Cambiará de idea Lionhead en lo que queda de desarrollo e implementará un sistema de seguridad para evitar que mueran PNJ en las partidas online?



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **LIONHEAD**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **NAVIDADES**



Traspasos de dinero

Una forma de ganar dinero en *Fable 2* es apostar. De hecho, ni siquiera necesitas estar jugando para poder conseguir ganancias. Molyneux ha revelado que habrá una serie de juegos independientes de Xbox Love Arcade, desarrollados por estudios distintos, que te permitirán usar tus ganancias y transferirlas al mundo de *Fable 2* para gastarlas. Así, se espera aumentar el atractivo del juego. Pero es importante que *Fable 2* tenga numerosos contenidos propios: sería preocupante que otros desarrolladores menos honrados tomen su ejemplo fragmentando sus propias propuestas.



PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **VALVE**
ESTUDIO: **VALVE (TURTLE ROCK STUDIOS)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

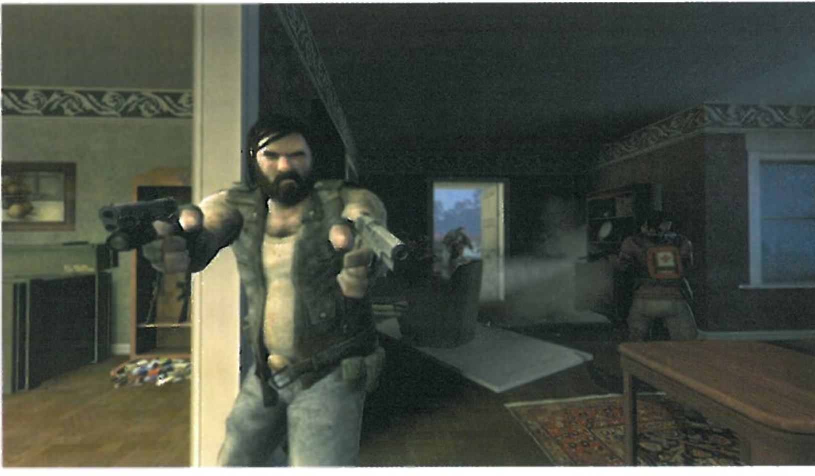
Left 4 Dead

Al fin hemos podido meternos en la piel del shooter zombi de Valve





Mantener a los jefes a la distancia de un brazo no es suficiente: el Explosivo puede lanzar vómitos a considerable distancia, y el Cazador puede saltar desde 10 metros.



Los zombis son un tema recurrente en los videojuegos. Pero un shooter en primera persona asimétrico no lo es. La realidad sobre cómo *Left 4 Dead* afronta las expectativas de la gente quedó clara en una demostración en Múnich. Los equipos de supervivientes e infectados se enfrentaban en un escenario intenso y no visto antes: La Granja. Los sobreexcitados periodistas alemanes levantaban el puño en el aire cuando conseguían infectar a uno de los bien armados supervivientes.

El espíritu del juego es fácil de entender: como parte de un equipo de cuatro supervivientes de un apocalipsis zombi, combates contra hordas de zombis básicos y unos cuantos tipos de jefes, todos controlados por la IA. Tienes que mantenerte cerca de tus compañeros, y la cobertura constante entre ese cuarteto es la única manera de permanecer vivo. Lo más interesante es que el juego tiene totalmente implementados a los jefes y a los zombis controlables por los jugadores. Así, aunque los usuarios pueden limitarse a escoger jugar en un escenario repleto de zombis controlados por la IA, también pueden optar por que otros jugones aparezcan como alguno de los jefazos zombis: un sangriento y móvil Cazador, el inestable y vomitivo Explosivo o ese pesadillesco Goliat que es el Tanque. Siendo dichas bestias, los usuarios pueden acceder a rutas únicas a través de los niveles, disponibles sólo para los infectados, y cuentan con información constante de las posiciones de los supervivientes. Al ponerte en su piel, te sientes todo un depredador.

Es diferente a casi cualquier otro shooter (lo más parecido quizá sea la serie *Aliens vs Predator),* y los infectados tienen que buscar constantemente nuevas formas de alterar los planes de escape de los supervivientes, persiguiéndoles hasta un épico enfrentamiento final. En La Granja, éste toma la forma de un camión militar que llega para llevarse a los jugadores del nivel, lo que significa atrincherarse en los corrales durante cinco minutos, mientras grupo tras grupo de zombis rabiosos salen de los campos de maíz. Es un *crescendo* de una violencia espectacular, sobre todo cuando los supervivientes acceden a una ametralladora Gatling.

Valve llama a estos cinco amplios mapas "escenarios" más que "niveles" u otra cosa, porque son diseños llenos de recovecos, que pueden obligar a los jugadores a luchar durante una hora para atravesarlos. La Granja es un gran ejemplo de lo eficientes que son los diseñadores de niveles. Pese a estar basados en la anticuada tecnología de *Half-Life 2,* los bosques y las vías de tren que llevan a la granja ofrecen una ambientación brillante.

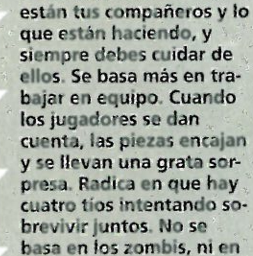
Combina ese inteligente diseño con una ansiosa comunidad de creadores de mods para PC, y un público de la Xbox 360 hambriento de zombis, y tendrás la receta para uno de los títulos multijugador más importantes del 2008. El equipo de Valve tiene una cantidad de materia cerebral fuera de lo común.



Pocos juegos se centran en lo que los usuarios necesitan de su experiencia cooperativa; para *Left 4 Dead* es su biblia: siempre ves lo que hacen tus compañeros.

El motor Source, que tan buen resultado dio en *Half-Life 2,* debería mantener los requisitos técnicos controlados, pero es lo bastante escalable para que los diseñadores de niveles hayan creado algunos escenarios brillantes.

Maestro zombi



Chet Faliszek, productor de *Left 4 Dead,* describía las reacciones de los usuarios la primera vez que probaban el juego: "La gente dice: 'Sí, entendemos el rollo zombi', pero después juega y dice, 'Ah, ahora sí lo entendemos'. Sabes dónde están tus compañeros y lo que están haciendo, y siempre debes cuidar de ellos. Se basa más en trabajar en equipo. Cuando los jugadores se dan cuenta, las piezas encajan y se llevan una grata sorpresa. Radica en que hay cuatro tíos intentando sobrevivir juntos. No se basa en los zombis, ni en el terror: gira en torno a cuatro personajes".

Cuando el rendimiento se une a la portabilidad

¡NOVEDAD! SISTEMA MUSICAL DIGITAL BOSE® SoundDock® PORTABLE



SoundDock Portatil
(iPod no incluido)



Descubra el nuevo sistema musical digital Bose® SoundDock® Portable.
Incorpora numerosas innovaciones de Bose, proporcionando un rendimiento que los sistemas convencionales alimentados por batería no pueden igualar. Tan sólo colocando el iPod® en la base, oirá un sonido rico y detallado realmente sorprendente para un sistema tan pequeño. Su batería recargable de iones proporciona un mayor tiempo de reproducción que las baterías convencionales y permite disfrutar fácilmente de una inigualable calidad de sonido prácticamente en cualquier lugar, incluso en el exterior. Sólo tendrá que desenchufar el sistema y olvidarse del cable de alimentación. Incluso cargará el iPod® mientras esté reproduciendo música.
Un mando a distancia le permitirá controlar el sistema y las funciones básicas del iPod®, así como navegar por las listas de reproducción. Coloque el iPod® en la base y escuche lo que pasa cuando el rendimiento se une a la portabilidad.



SoundDock

Companion 5



Companion 3



Companion 2



Bose OE



Bose AE

Bose IE

Sistema SoundDock® | Sistemas de altavoces multimedia BOSE® | Auriculares Bose®

Descubra la diferencia que marca la tecnología BOSE®

www.bose-es.com

iPod es una marca registrada de Apple Computer, inc.

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **PLANET MOON STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**



Battle of the Bands

Si quieres ser un *Guitar Hero* o tocar en una *Rock Band* pero no tocar un instrumento de pega, esto puede interesarte

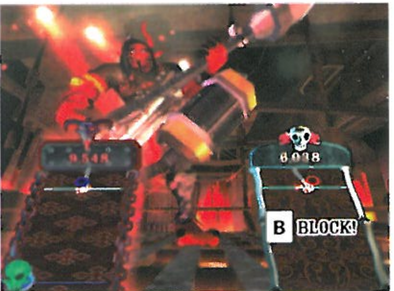


Cuentas con cinco estilos musicales y 30 temas en cada uno de ellos, aunque, todo hay que decirlo, nuestras florituras para esta reseña revelan que son preferibles las versiones country.

Guitar Hero arrasa sin gran esfuerzo en las ventas, y los distribuidores van a por el género de la acción rítmica porque ven que da algo: dinero. *Battle of the Bands* (antes llamado *Band Mashups)* merece una mención entre la actual tanda de juegos de *ritmacción,* a pesar de que utiliza una interfaz similar a la que desarrolló Harmonix: pequeños círculos desfilan por la barra hacia una línea, y mover el mando inalámbrico de la Wii tal como se indica producirá el efecto deseado. Todos estos detalles invitan a compararlos, pero *Battle of the Bands* pide al jugador algo totalmente distinto.

En primer lugar, tú no tocas, sino que diriges la interpretación de un grupo en una competición contra otro: si estás ganando con tus chicos del country, entonces Blitzkrieg Bop suena al estilo bluegrass. El duelo de fuerzas entre jugadores funciona fundiendo ambas alternativas y proporcionando feedback sobre la batalla. Además de todo esto, hay bonificaciones que "atacan" a la puntuación del otro jugador (contra las que

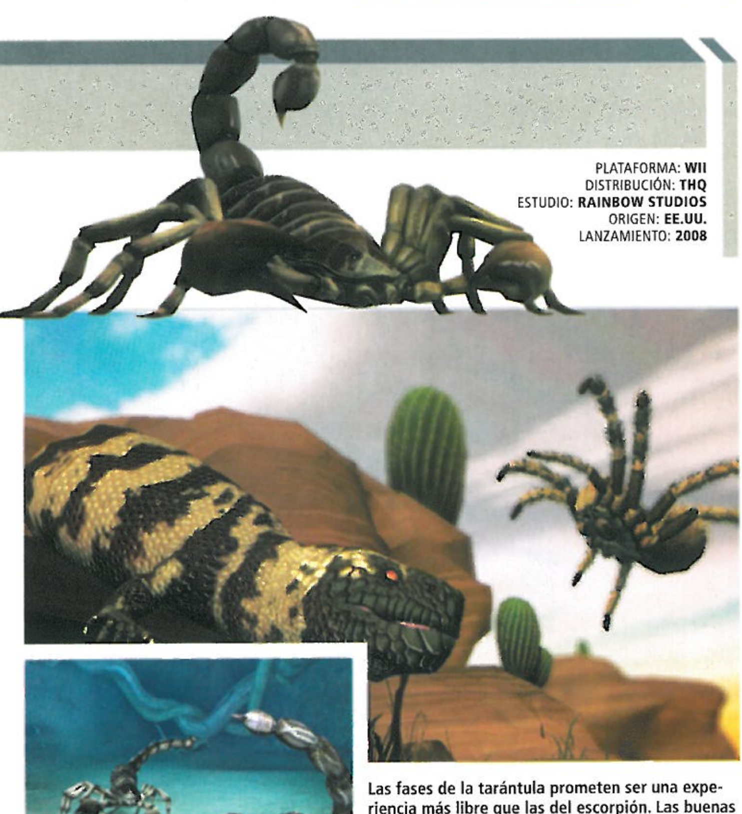




Oscilas el mando y lo balanceas para variar los ángulos de inclinación e ir acertando los círculos... y los niveles más altos son un serio reto de coordinación.

puede defenderse), y fases de confrontación directa que permiten atacar directamente al otro grupo.

Es sencillo y pertenece al tipo de juegos que suelen asociarse con la consola de Nintendo, pero también posee un nivel de calidad superior a los juegos multijugador de usar y tirar para reuniones sociales que hemos visto en esta plataforma hasta ahora. Y gracias a su repertorio de canciones y a la sencillez de sus controles, no tardarás en encontrártelo en alguna fiesta. Y unir videojuegos y fiesta no puede ser malo, ¿a que no?



PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **RAINBOW STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

Las fases de la tarántula prometen ser una experiencia más libre que las del escorpión. Las buenas noticias son que, hasta el momento, el sistema de cámaras parece relativamente eficaz a la hora de lidiar con las ocasionales transiciones rápidas.

Deadly Creatures

Rainbow Studios ofrece un acercamiento totalmente innovador a la vida de los insectos

En *Deadly Creatures* no vas a encontrar ojos de dibujo infantil, escarabajos bromistas ni chistes sobre producir miel. Tienes mandíbulas pegajosas, combates que acaban con abdómenes destrozados y una atmósfera inquietante y rápida que capta la violencia de la naturaleza vista de cerca.

Con sede en Arizona, donde ir al supermercado puede terminar en una visita a las urgencias por culpa de alguna criatura, el desarrollador Rainbow Studios se labró una reputación con juegos de carreras como la serie *ATV y MX.* Unas partidas con *Deadly Creatures* ponen de manifiesto que este pequeño equipo está demostrando una desenvoltura considerable en el abrupto cambio. La ambiciosa línea argumental se despliega a la escala de los insectos: el juego permite asumir los roles de un escorpión y una tarántula en niveles alternos. Como guiño a *Sphinx and the Cursed Mummy,* también de THQ, el acercamiento a cada personaje es distinto: el escorpión pelea contra bichos y lagartos en escenarios lineales, y la tarántula es un *ninja* sigiloso que se desplaza subrepticiamente por niveles más abiertos.

Hasta el momento sólo hemos podido manejar al escorpión, pero el juego parece coherente y ofrece un goteo de nuevos movimientos y habilidades que mantienen el interés. Cabe destacar que el a menudo irregular mando de la Wii trasmite aquí una sensación de auténtica conexión con el combate, permitiendo agarrar con las tenazas a través de pulsaciones combinadas con gestos para mover la cola.

Queda por ver cómo funcionarán los niveles de la tarántula, ambiciosos y que pueden ser más problemáticos, pero resulta difícil no ponerse del lado de un proyecto tan independiente como éste. Centrar un juego en los aspectos menos agradables de la naturaleza supone un riesgo considerable, y, hasta el momento, *Deadly Creatures* es más que notable. Puede que la consola de Nintendo sea, ¿sabes?, para críos, pero eso no ha detenido a Rainbow Studios a la hora de hacer un juego donde, ¿sabes?, una lagartija te arranca la cabeza.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2008**

Battlefield: Heroes

Reinventando el shooter superventas en forma de juego de red casual

En la GDC se anunció la creación de la PC Gaming Alliance, una organización empresarial sin ánimo de lucro dedicada a suministrar a los desarrolladores información y herramientas para garantizar el futuro del PC. A lo mejor no necesita que lo salven: Randy Stude, de Intel, afirmó que, en los EE.UU., el 91 por ciento de los títulos usados por menores de 18 años son juegos online gratuitos como *RuneQuest*. *Heroes* es el experimento de DICE en este campo: un shooter gratuito que funciona en casi cualquier PC moderno (hasta portátiles) y que se financia con ventas de objetos del juego y algo de publicidad web.

Los jugadores se inscribirán a través de la web de *Battlefield Heroes* y podrán ponerse a jugar en apenas unos instantes, sin tener que dar información sobre sus tarjetas de crédito. Se les pide que elijan bando (la anglófila Royal Army o la germanizada National Army), categoría (el comando, el soldado y el tirador equivalen a la infantería ligera, media y pesada) y que jueguen con un único personaje.



El aspecto artístico está influenciado por *Team Fortress 2*, con violencia de dibujo animado y líneas exageradas. Tras él se esconde lo que el productor Ben Cousins llama "el juego de *Battlefield* más intenso que se haya creado". Los combates se disputan por equipos. Cada jugador recibirá habilidades adicionales, como las balas incendiarias del tirador, que puede hacer que las paredes se vuelvan transparentes. Pero ¿bastará con este concepto para conducir la serie hacia una nueva dirección?



Battlefield: **los héroes tipo cómic parecen copiados de *Team Fortress 2*, pero los pocos polígonos suponen que el juego funcionará hasta en los PCs más básicos.**

Battlefield: Bad Company

La reinvención para consola del clásico de PC marcha en busca de una razón para seguir existiendo

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2008**

Bad Company es el más convencional de los tres shooters que DICE prepara este año, un acercamiento a los FPSs con una tecnología sobresaliente y un excelente y destructible escenario.

Y tiene un problema: los shooters aparecidos en 2007 lo superan en algún sentido. La destrucción en *Crysis* es más realista; la ambientación del mundo de *Stalker* es mejor. La violencia de *Call of Duty 4* posee un mayor impacto dramático, y *Half-Life 2: Episode Two* utiliza mejor las técnicas narrativas en primera persona. *Bad Company* te proporciona la dirección, los vehículos y las explosiones. Pero en la modalidad para un jugador se percibe vacío. Es una sucesión de edificios y bosques llenos de hombres que debes matar.



Bad Company **te ofrece emociones de combate a pequeña escala como las de *Crysis*. Tú decides cuál es el enfoque más apropiado para cumplir el objetivo.**

En multijugador es mucho más interesante. Se vale del mismo escenario destructible del modo para un jugador y aprende de *Team Fortress 2* –especialmente en las interesantes partidas de atacantes contra defensores– para crear un juego tremendamente táctico. Los atacantes deben destruir o capturar una caja llena de oro; los defensores tienen que mantenerla en su poder tanto tiempo como les sea posible. Tu radar muestra a cada miembro del pelotón enemigo avistado, lo cual requiere un enfoque táctico.

Lo que *Bad Company* demuestra es que no basta con una tecnología sobresaliente. El multijugador prueba que a partir del engine de Frostbite se puede desarrollar un juego genial. Esperamos que el modo de un solo jugador tenga también posibilidades.



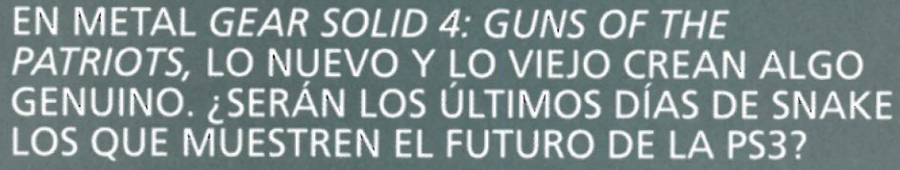
El modelado de destrucción de *Bad Company* ha evolucionado mucho, y con lógica. Volar un muro para pasar a través de él genera mucha más emoción y caos que rodearlo.

NO ES PAÍS P

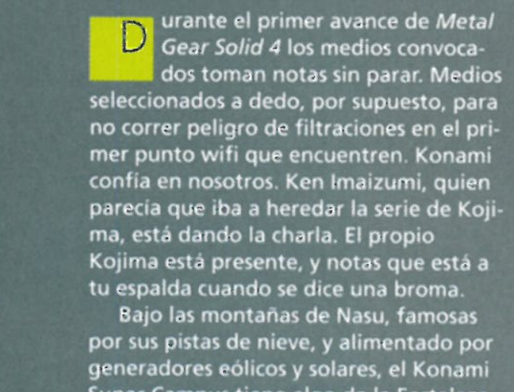




ARA VIEJOS



EN METAL *GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS,* LO NUEVO Y LO VIEJO CREAN ALGO GENUINO. ¿SERÁN LOS ÚLTIMOS DÍAS DE SNAKE LOS QUE MUESTREN EL FUTURO DE LA PS3?



Durante el primer avance de *Metal Gear Solid 4* los medios convocados toman notas sin parar. Medios seleccionados a dedo, por supuesto, para no correr peligro de filtraciones en el primer punto wifi que encuentren. Konami confía en nosotros. Ken Imaizumi, quien parecía que iba a heredar la serie de Kojima, está dando la charla. El propio Kojima está presente, y notas que está a tu espalda cuando se dice una broma.

Bajo las montañas de Nasu, famosas por sus pistas de nieve, y alimentado por generadores eólicos y solares, el Konami Super Campus tiene algo de la Fortaleza de la Soledad de Superman y del hotel de la película *El Resplandor:* es inaccesible, da sensación de prestigio y, dicen las malas lenguas, está vacío el 90 por ciento del año. El aire se respira limpio, el horizonte se ve lejano. Pero cuanto más respiras, juegas y te sientes vigilado durante los tres días siguientes, más te preguntas ¿por qué? ¿Por qué este diálogo inaudito entre desarrollador, productor, crítico y juego, a tres meses del

TÍTULO: **METAL GEAR SOLID 4**
PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **12 DE JUNIO**



IMPORTABLE OPS

Por si todavía no estaba confirmado el lugar de *Metal Gear Online* dentro del paquete de *MGS4;* está allí. O algo así. Aunque es una opción del menú principal, la versión de *MGO* tendrá un puñado de personajes y mapas. Y se nos dijo que se complementará con contenido descargable. También se accede en el menú principal al Virtual Range, un exhaustivo catálogo de la gigantesca biblioteca de armas. Las pegatinas del suelo indican la distancia entre tú y el objetivo, y puedes poner a prueba todos los movimientos CQC de Snake, traspasados de *Snake Eater.*





El Dualshock 3 es el arma elegida por Konami para *MGS4.* Vuelve la vibración y se mantiene El "Anillo de amenaza" que te dice dónde están los enemigos.

lanzamiento? ¿Hay algún problema en el desarrollo? ¿Va mal algo hasta el punto de que nos han alistado a última hora en una especie de campamento de "control de calidad" ? ¿Se preocupa Kojima porque piensa que el juego será duro hasta para sus fans? ¿O es otro capítulo loco del documental sobre Kojima Productions que aparecerá en el tercer blu-ray de alguna futura edición especial? Quizá, cuando se acabe el tiempo, lo sabremos.

Un estricto acuerdo de confidencialidad impide contar muchas cosas sobre *MGS4:* sobre su intro, por ejemplo, diseñada por Logan, la empresa responsable de los anuncios de iPod. Sobre su argumento, en el que se visitan más escenarios y engloba más estilos que cualquier otro *MGS* hasta la fecha. Sobre quién vive y quién muere. Sobre respuestas que, si se dieran ahora, arruinarían no sólo cuatro años de desarrollo sino más de 20 de experiencia de toda la serie.

Esta vez no hay posibilidad de escabullirse para MGS, ninguna digresión sobre el origen de toda la historia como en *Snake Eater,* y nada de finales sin final como en *Sons of Liberty.* El cuarto título de la serie no se inspira directamente en el estilo de ningún predecesor, y tiene un final explosivo, en lugar de un sollozo por la pérdida. Dice Kojima que no es el final que tenía en mente, pero ése es el destino de un juego que ya ha terminado en dos ocasiones antes.

ES UN ATAQUE DE LOS CLONES, UN ENSAYO SOBRE LA GUERRA Y UNA FANTASÍA OTAKU, CON LA SENSUALIDAD Y EL ENCANTO OCCIDENTAL

"Cuando creé *MGS2* –explica en una habitación que podría ser una Estrella de la Muerte al estilo Ikea– lo hice pensando en que ahí acababa, ése era el final. Y lo mismo con *MGS3.* Mirando atrás a *Metal Gear Solid,* probablemente ahora no hubiese metido el tema de los clones. Pero como continué vinculado al proyecto, siempre tenía que pensar en jefes cada vez más fuertes. Y si quieres vencer a Snake tiene que ser con un clon o algo parecido, es un viejo concepto. Como en Ultraman; el último enemigo será un clon suyo, todavía más fuerte. Y en Spiderman, su enemigo más peligroso es Venom. Me arrepiento de que *MGS4* tenga que acabar como lo hace; si hubiese pensado toda la serie desde el principio, seguramente no hubiera introducido ese tema".

Pero además de Les Enfants Terribles, los hermanos Solid y Liquid Snake, *MGS4* incluye muchos otros temas. Es un ataque de clones, robots, fantasmas y hombres, un ensayo épico sobre la guerra moderna y una fantasía otaku, con la sensualidad y el encanto occidental. Puedes deducir que hay mucho del propio Kojima en el estilo de *MGS2,* más preocupado de salvar al mundo que de hacer descubrimientos personales. Dice: "Sabes cuál es el objetivo y sabes cómo llegar hasta él. El estilo es totalmente diferente [al de *Snake Eater],* y sabía que iba a gustar o a haber críticas al respecto desde el principio".

Se refiere, por supuesto, a la importancia de las escenas de vídeo en la serie, que regresan más largas y habladoras que nunca. "Cuando creaba el juego para PS3 como final de la serie, me preguntaba qué es lo que esperaba la gente. La respuesta fácil es una mejora en los gráficos y el sonido por el hardware. Pero no es sólo eso. Es el último título de la serie, así que la gente quiere que tenga más que nunca. Lo quieren todo". Pero eso requiere tanto tiempo y capacidad que casi se arrepiente; tiene mérito su reciente co-

mentario "demasiado grande para el blu-ray". A regañadientes, ha tenido que dejar en el tintero algunas de las ideas que tenía para *MGS4*.

Esto es chocante porque, excepto los movimientos de un personaje importante, el juego no deja casi nada a la imaginación. Por fortuna, los vídeos (conocidos en Japón como "secuencias demo") se dividen en conversaciones por codec, presentaciones y encuentros, pero aún así son largos. Hay que decir en su favor, sin embargo, que ayudan tanto a contextualizar que cobra relevancia la acción que hay entre ellos.

Reticente como es a autoeditarse, Kojima es un maestro, estableciendo de forma obsesiva todo en *MGS4*, desde su orden del nuevo mundo con empresas militares privadas (PMC, lo que se suele llamar "economía de guerra") hasta la gente que mueve los hilos (Liquid Ocelot y su cohorte de jefes o la unidad Beauty and the Beast) o los hilos en sí *(The Guns of the Patriots)* y un McGuffin que no podemos revelar. Y está el viejo Snake, esclavo de inyecciones que le mantienen con vida, que pasa a Arabia Saudí escondido en un camión de soldados PMC.

"La guerra... ha cambiado", dice Snake, para aclarar que los soldados como él ya no son necesarios. Como ya



Las posiciones de mortero abandonadas pueden hacer llover proyectiles en un punto determinado. Son buenas para huir de la artillería enemiga, pero insuficientes para escapar de puntos donde los enemigos, para prevenir abusos, aparecen indefinidamente.

El Super Campus es la sede del Konami's Leadership Development Center. Más que un departamento creativo, es para reuniones de trabajo, en este caso, para salvajes periodistas.

adelantó en el primer *MGS* su metamorfoseado enemigo Ocelot, la Guerra Fría se ha convertido en un proceso en el que se combate no por la causa, sino por otros motivos. En el primer juego todo estaba lleno de pasadizos, cámaras de vigilancia y guardias, lo que le convirtió en un campo de batalla vivo con trampas e innovaciones, donde el jugador manejaba a Snake por primera vez.

En algo así como el prólogo de *MGS2*, el acto inicial te sumerge en la profundidad del control con un Snake experimentado y equipado, pero apenas da indicaciones de tutoría. Un viaje a toda máquina con su propia historia y que emplea poco tiempo en los novatos.

Como entre la lucha y tu sólo está la suerte y un camión, descubres a Snake no mediante instrucciones, sino por el método de ensayo y error. Primero, los gatillos: el izquierdo para el inventario de objetos, el derecho para las armas. El botón X, para agacharte si lo pulsas y para tumbarte si lo mantienes presionado. En los botones superiores, el derecho es para disparar y el izquierdo para apuntar. El triángulo sirve para alternar el punto de vista entre primera y tercera persona. Te adentras en tu primera sombra aturdido por este sistema revisado antes de que los mugidos y el galope de unas pezuñas lejanas centre a todo el mundo en la acción. Aparece el Gekkou, el último y tal vez más grande invento de *Metal Gear*.

Tienen patas para saltar por encima de los edificios, una inteligencia que les permite detectar enemigos camuflados y, lo creas o no, patadas de kung fu que destrozan un cuerpo y lo lanzan a 20 metros.









Si el Octocamo agrupa los sistemas de camuflaje de *Snake Eater* de forma eficiente, el parche Solid Eye combina múltiples piezas de equipamiento óptico.

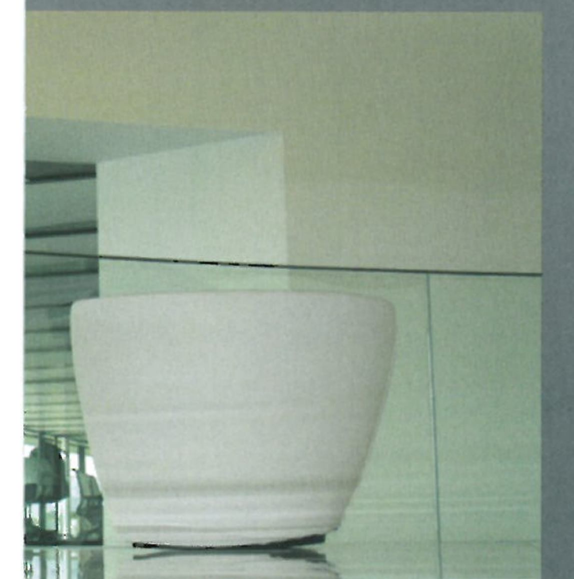


Son los robots más listos y fuertes vistos en toda la lista de clásicos enemigos de la franquicia. Son velocirraptores, con sus propias armas y estrategias. Además, son signos de que unir el argumento de tres juegos no ha dañado a Kojima o mermado sus ganas de jugar con los principios del sigilo o incluso de la caza.

Y no se trata sólo de que los enemigos sean inteligentes en *MGS4*, capaces de desviarse de sus patrones de comportamiento y de formar improvisados equipos de búsqueda. No es sólo que los Gekkous (capaces de mirar desde posiciones a cubierto y de lanzar granadas con tentáculos) puedan modificar el campo de batalla en tiempo real. Se trata de que, como prometiron desde el principio,apenas hay sitios donde esconderse. Sí, el camuflaje se ha convertido en el traje Octocamo que, tras una pausa de un segundo, imita la textura de la superficie que está tocando. Sí, ahora puedes formar alianzas con soldados luchando a su favor o llevando su uniforme. Y sí, tienes barriles donde ocultarte de un guardia normal o incluso llevártelo por delante. Pero nada como la familiar seguridad que proporcionan las sombras.

Por si esto fuera poco, hay dos barras complementarias relacionadas con la edad biológica de Snake. La primera, la de estrés, aumenta cuando lo hace la ferocidad del combate, y acaba en un energía, el dúo Estrés/Psique consigue que te des cuenta de cosas en las que no repara Snake. Las dificultades normales aumentan la presión y las consecuencias sobre él se mantienen al mínimo, pero en los momentos en que las cosas se disparan el viejo Snake estará a la altura de lo que cabe esperar de él.

CON PATAS PARA SALTAR POR ENCIMA DE LOS EDIFICIOS, LOS GEKKOUS SON LOS ROBOTS MÁS LISTOS Y ÁGILES DE CUALQUIER MGS



"subidón" durante el cual la puntería es el doble de eficiente y el daño recibido se reduce un 50 por ciento. Sin embargo, esto pasa factura a su auténtica condición de viejales, y puede provocarle dolores insoportables o, lo que es peor, desmayos. Con un gasto de salud, un cigarrillo ayudará a mantener las cosas bajo control.

El medidor de Psique, sin embargo, se va deteriorando con el tiempo, y, aunque parezca mentira, la vergüenza que pase durante las cinemáticas hará que tenga menos puntería. Mirar revistas de esas que se venden en los rincones de los quioscos de nuevo ayudan a mantenerle bien, como hacen los habituales fármacos y similares que ya han aparecido en ocasiones anteriores. Más que la barra de

En el mejor de los casos, y gracias sobre todo a que ha vuelto la pequeña cámara de vídeo de Snake (hay algo genial sobre ella que no podemos contar), *MGS4* te atrae con algo indudablemente novedoso para el combate en tercera persona: puedes elegir el objetivo importante al que quieres dirigirte, y detectar comportamientos poco predecibles y a menudo peligrosos. Una vez que los actores están en su sitio y el escenario está preparado, todo está listo para que comience la función. Es un gustazo el momento en que los jugadores, cuando piensan que lo tienen todo hecho, se encuentran con un giro.

Cuando no has avanzado todavía mucho en la misión, Snake se cruza con

Meryl Silverbergh, su primer amor y la segunda ausente más notoria de las continuaciones. Se encuentra con ella durante la batalla contra otro nuevo y genial enemigo: unas ciborgs conocidas como las Haven Troopers. Aunque luchas junto a su grupo de mercenarios, la Patrulla Rata, no puedes darles órdenes.

El rasgo de modernidad más notorio de *MGS4* es, en realidad, la voluntad del jugador. En cualquiera de sus cinco niveles de dificultad puedes ser un infiltrador nato o un camorrista. Si quieres, puedes huir de las batallas, ya que las cargas entre pantallas reinician las posiciones de los enemigos. O puedes actuar como en ocasiones anteriores, poniendo trampas a los enemigos antes de dejarlos fuera de combate. También, gracias a los nuevos Debrin Points, puedes meterte en lugares seguros mientras sueltas un ejército de artilugios y armas ultra avanzadas, pilotando el androide Mark II para espiar y sabotear posiciones enemigas.

Debrin es un chulito, un Señor de la Guerra que trafica con armas desde su tanqueta con camuflaje óptico, y es el mayor descubrimiento entre los personajes de *MGS4*. Tiene por compañero a un mono travieso con pantalones metálicos (más vale que no se los quite), así como una ingente cantidad de chistes y bebidas con gas. Más importante es su presencia como mercadillo rodante, y su capacidad para convertir armas en dinero que puedes gastar en otras armas o en munición.

Cuando piensas que Drebin es sólo uno de los muchos nuevos personajes de *MGS4* (otros son Ed, que pertenece a la Patrulla Rata y que lleva afeitado el pelo formando un signo de exclamación, y Johny "Akiba" Sasaki, un actor de reparto al que le han dado un personaje principal), te das cuenta de lo grande que es su elenco. Al principio parece una locura la cantidad de personajes incluidos, caras nuevas y otras conocidas que regresan para que se decida su destino. Pero ahí se ve el órdago de Kojima, su apuesta a todo o nada. *MGS4* no es sólo un juego para fans, es uno que intenta desesperadamente satisfacer a todo el mundo, desde los *snakemaniacos* a los ocasionales, de los cinéfilos a los estrategas.

El incansable diálogo de Kojima con su público a través de blogs, podcasts y sobre todo en el TGS, nunca ha servido para matizar su apreciación de *MGS*. Las opiniones pueden diferir de una persona a otra, de un juego a otro, y así debe ser.

Olvídate de *Uncharted, Heavenly Sword, Motorstorm* y, quizá, *Killzone 2*. Desde el Tokyo Game Show de 2005, *MGS4* ha sido el campeón de PS 3, con promesas sobre el uso del Cell, preparado para demostrar el poder de la consola, incluso después del jaleo de fechas de lanzamiento. No hay que subestimarlo, desde luego. Una auténtica exclusiva para PS3 –el equipo no piensa hablar de una posible versión a la 360, están "hartos de que les pregunten"– a la que se la espera como una auténtica killer app, el software que muestre toda la potencia de la máquina. Pero, ¿de verdad lo es? Algo es seguro: no es un acontecimiento como *Sons of Liberty*, la continuación en la nueva generación de la época del juego más impactante de PS1. Por toda su acción (la mayoría de la cual es extraordinaria), es un episodio oscuro, con tonalidades, pensado para todos aquellos que están en la serie desde el principio. Y como título insignia, tiene el potencial para fracasar. Si los jugadores lo encuentran anacrónico, que podría ser, ¿qué supondría eso para la marca PlayStation? Si visualmente no acaba de

MGS4 NO ES SÓLO UN JUEGO PARA FANS, SINO QUE INTENTA SATISFACER A TODOS EL MUNDO, DESDE *SNAKEMANIACOS* A ESTRATEGAS







GUIÓN PARA RATO

Las nuevas misiones son cualquier cosa menos cortas. Metida en las escenas de vídeo vemos la nueva fortaleza volante de Otacon. Tienen más carisma que cualquier vídeo anterior de *MGS*. Snake se ha convertido en un viejo cascarrabias en algunos aspectos que tiene problemas, por ejemplo, con las leyes antitabaco a bordo. Por otro lado, Sunny, la hija de Olga Gurlukovich, ha hecho del vehículo su hogar, ya que ha residido allí toda su vida. Todas las escenas de vídeo se pueden saltar, pero en la información de misiones han ido más allá y te permiten, con múltiples cámaras y el Mk II, visitar los camarotes del avión para buscar ítems como músicas adicionales o baterías para el Solid Eye.







Hace mucho que se anunció el regreso de Vamp, al igual que la transformación de Raiden en un cyborg samurai. Este par se encargará de mantener la acción a un nivel estratosférico.

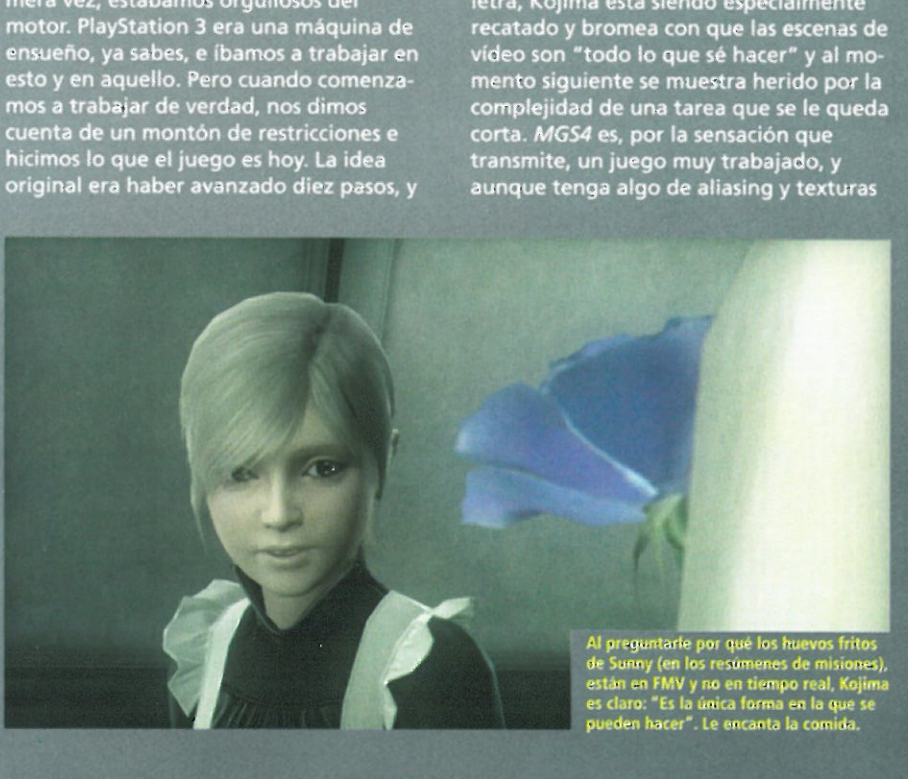
gustarles, que también podría suceder, ¿Que significaría para el hardware?

Increíblemente, Kojima admite que el juego no es gráficamente tan atractivo como tenía planeado. "Está bastante cerca de la visión original: te infiltras en el campo de batalla y puedes elegir si juegas con sigilo o entras directamente en el combate. Pero asuntos como el movimiento o el tamaño de los mapas no se corresponde con mi visión original, no acaba de satisfacerme".

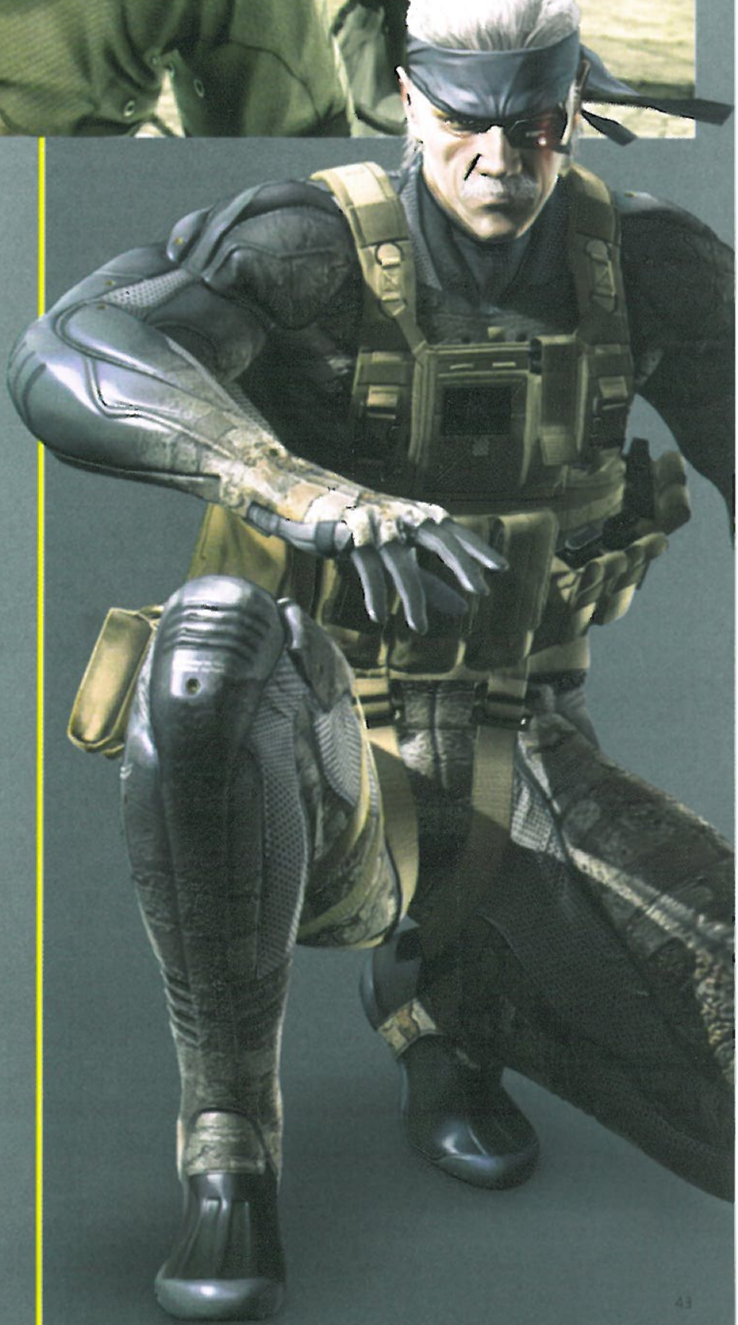
"Cuando enseñamos el juego por primera vez, estábamos orgullosos del motor. PlayStation 3 era una máquina de ensueño, ya sabes, e íbamos a trabajar en esto y en aquello. Pero cuando comenzamos a trabajar de verdad, nos dimos cuenta de un montón de restricciones e hicimos lo que el juego es hoy. La idea original era haber avanzado diez pasos, y hemos dado uno, lo que no quiere decir que no hayamos avanzado".

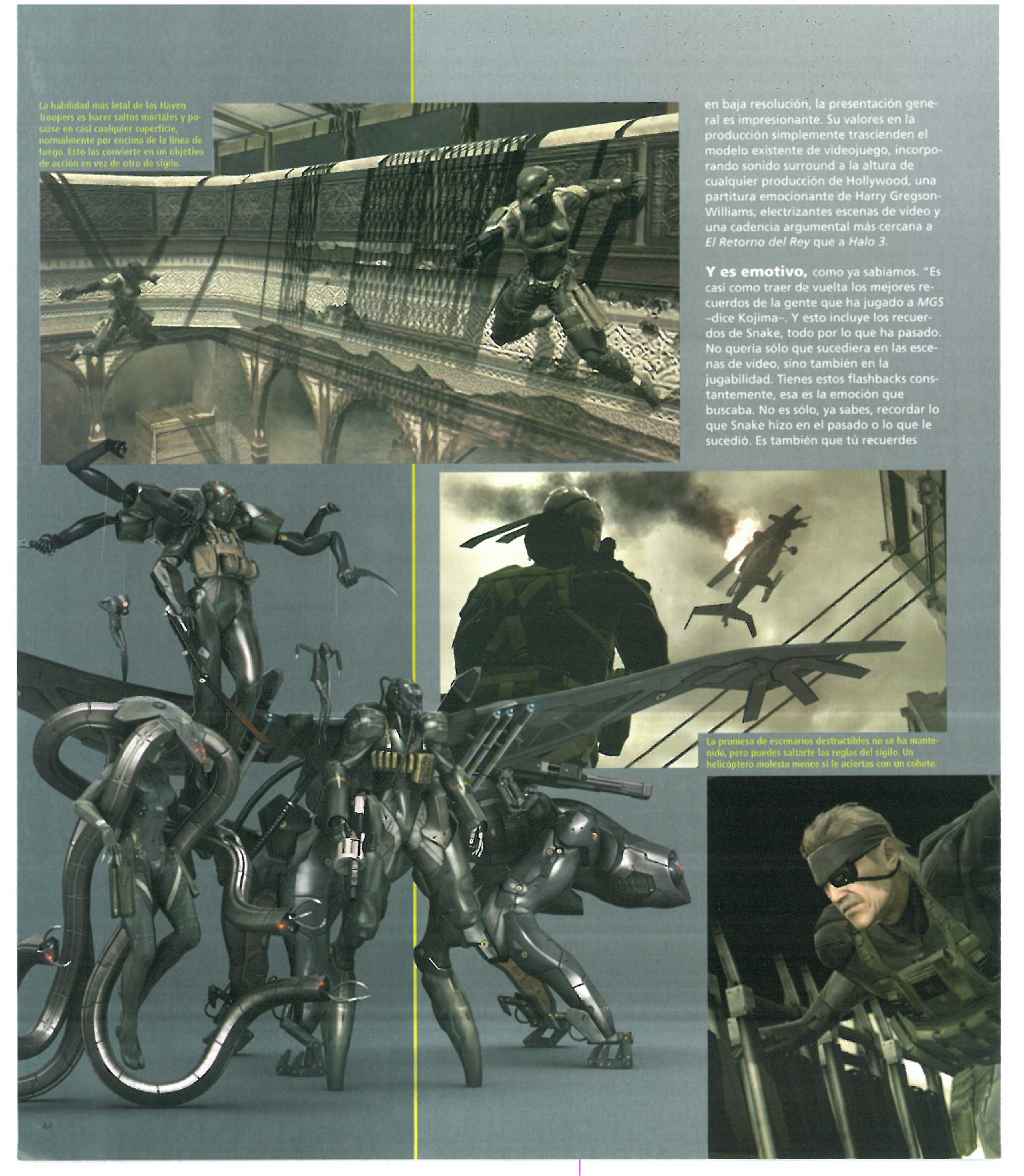
"Recuerdo haber dicho hace tres años que queríamos crear algo revolucionario de verdad, pero no hemos podido hacerlo por la CPU. Estamos usando toda la potencia del procesador. Por favor, no malinterpretéis esto: no estoy criticando la PS3, sólo es que no sabíamos todas las especificaciones técnicas de la consola, y estábamos creando algo que no podíamos ver por completo".

No te tomes esas frases al pie de la letra, Kojima está siendo especialmente recatado y bromea con que las escenas de vídeo son "todo lo que sé hacer" y al momento siguiente se muestra herido por la complejidad de una tarea que se le queda corta. *MGS4* es, por la sensación que transmite, un juego muy trabajado, y aunque tenga algo de aliasing y texturas



Al preguntarle por qué los huevos fritos de Sunny (en los resúmenes de misiones), están en FMV y no en tiempo real, Kojima es claro: "Es la única forma en la que se pueden hacer". Le encanta la comida.





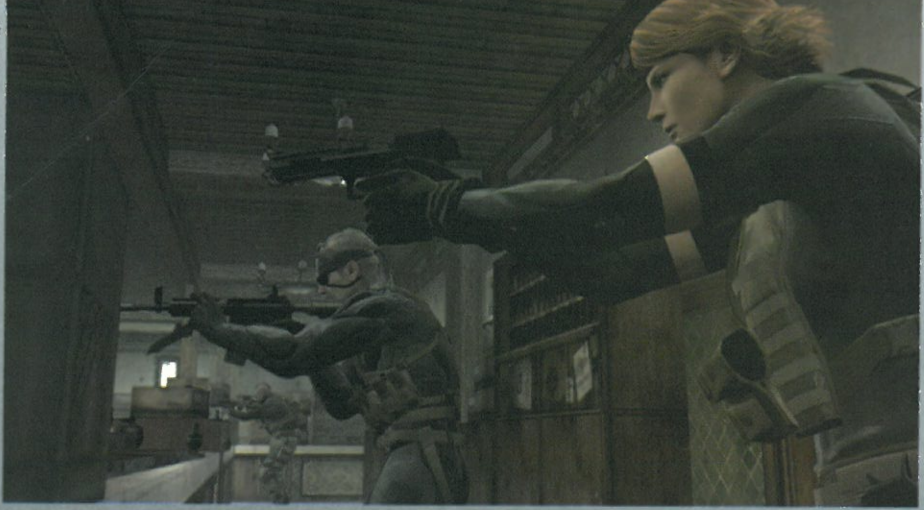
La habilidad más letal de las Haven Troopers es hacer saltos mortales y posarse en casi cualquier superficie, normalmente por encima de la línea de fuego. Esto las convierte en un objetivo de acción en vez de otro de sigilo.

en baja resolución, la presentación general es impresionante. Su valores en la producción simplemente trascienden el modelo existente de videojuego, incorporando sonido surround a la altura de cualquier producción de Hollywood, una partitura emocionante de Harry Gregson-Williams, electrizantes escenas de vídeo y una cadencia argumental más cercana a *El Retorno del Rey* que a *Halo 3*.

Y es emotivo, como ya sabíamos. "Es casi como traer de vuelta los mejores recuerdos de la gente que ha jugado a *MGS* –dice Kojima–. Y esto incluye los recuerdos de Snake, todo por lo que ha pasado. No quería sólo que sucediera en las escenas de video, sino también en la jugabilidad. Tienes estos flashbacks constantemente, esa es la emoción que buscaba. No es sólo, ya sabes, recordar lo que Snake hizo en el pasado o lo que le sucedió. Es también que tú recuerdes

La promesa de escenarios destructibles no se ha mantenido, pero puedes saltarte las reglas del sigilo. Un helicóptero molesta menos si le aciertas con un cohete.





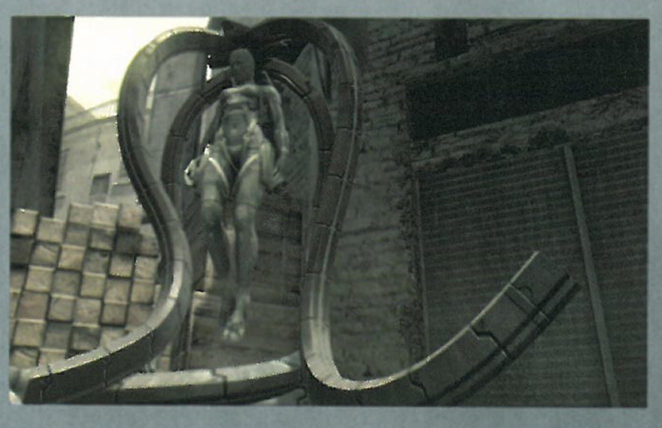
LO QUE SE PUEDE CONTAR

Las luchas contra jefes finales son un punto clave en el acuerdo de confidencialidad, ya que debe ser disfrutado sin que nadie sepa qué va a encontrar. Podemos contar que consta de bastantes batallas contra la unidad Beauty and the Beast, un cuarteto con algún desorden postraumático. Compuesta por Screaming Mantis, Ragin Raven, Laughing Octopus y Crying Wolf, sus atributos dicen mucho de ellas mismas, sobre todo si recuerdas a los jefes de otros episodios. Están modeladas a partir de las actrices Lyndall Jarvis, Scarlett Chorvat, Mieko Rye y Yumi Kikuchi.

cómo eras entonces; quiero que la gente piense: 'estoy aquí porque ya viví estas cosas'. Quiero que aprecien cómo han cambiado las cosas".

"Cuando estaba haciendo pruebas, pedí que jugaran a *MGS4* a gente que había trabajado con anterioridad en Kojima Productions (y que ahora ocupan puestos directivos importantes en Konami). Se echaron a llorar, no por la historia sino porque se acordaron de todo el tiempo que estuvieron trabajando sin descanso en *MGS1*. Recordaron incluso sus días cuando comenzaban en Konami y cambiaron sus vidas. Es un pequeño triunfo, lo admito, pero espero que a los jugadores les pase algo parecido".

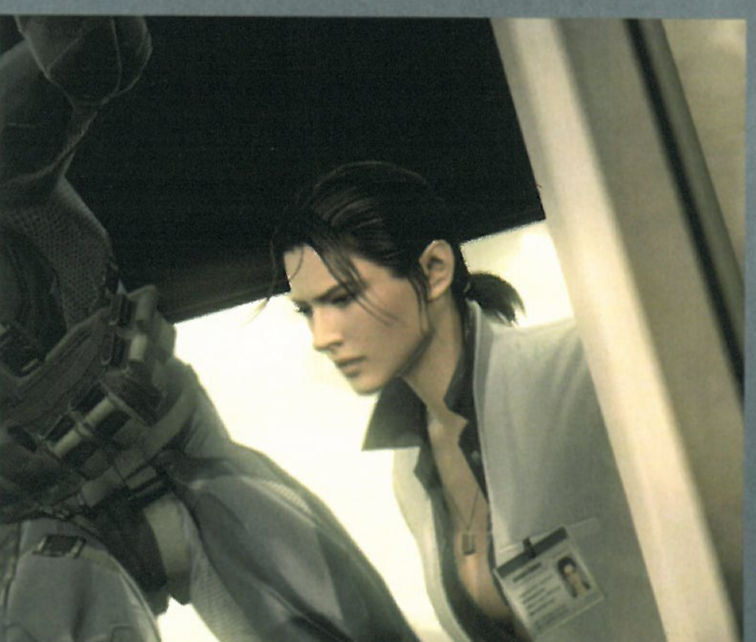




¿QUÉ TIPO DE JUEGO SERÁ EN LOS NIVELES DE DIFICULTAD MÁS ALTOS? ¿CÓMO RECORDAREMOS LOS ÚLTIMOS DÍAS DE SOLID SNAKE?

Kojima termina diciendo que los juegos de *MGS* han sido diseñados como 'tesoros', cada uno de los episodios significa algo diferente, en momentos diferentes, a personas distintas. El cuarto no es una excepción, y tras pasar tres días en Nasu todavía no hemos podido conocer todos sus secretos. Es imposible: algunos temas no quedarán zanjados hasta mucho después de su definitivo lanzamiento. ¿Qué tipo de juego será en aquellos niveles de dificultad más altos? ¿Qué nuevos conceptos surgirán del concepto de la lucha a raíz de las nuevas armas y artefactos? ¿Cómo recordaremos los últimos días de Solid Snake?

¿Es éste el final de verdad? Kojima, esta vez, responde mejor que con un simple sí. "Lo que quiero hacer es hacer algo diferente. Pero si los jugadores quieren más, siempre tengo que responderles. La gente tiene la sensación de que si yo no estoy involucrado, no es un *Metal Gear*. Puede ser verdad, y un hipotético *Metal Gear* del futuro podría venir con otro aspecto. Pero aunque eso pasara, me gustaría producirlo. Mira a Miyamoto: ya no está al cien por cien involucrado en el desarrollo de Zelda o Mario, es un productor, y le envidio por ello. No te preocupes –bromea– no voy a crear otro *Wii Fit*. Pero en el tema de Snake, eso es todo. Se ha acabado".





"Llevo la camiseta de Joy Division sólo por vosotros" - Vamos, Hideo, seguro que le dices eso a todos los periodistas. Si había alguna ansiedad pre-lanzamiento para Kojima en Nasu, la superó charlando con todo el mundo para oír las opiniones de los que se acabaron el juego.

XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



Wii™

XBOX360 ARCADE  279.95€

XBOX360 PRO SYSTEM  349.95€

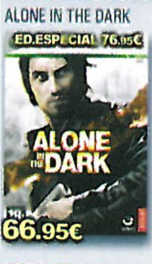
XBOX360 ELITE SYSTEM  449.95€

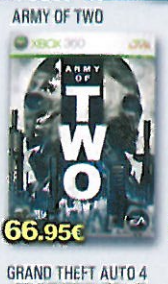
RACING WHEEL INALÁMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2)  96.95€

HD-DVD PLAYER  179.95€

DISCO DURO 120 Gb  179.95€

GUITARRA GUITAR HERO  66.95€

ALONE IN THE DARK (ED.ESPECIAL 76.95€)  66.95€

ARMY OF TWO  66.95€

BURNOUT PARADISE  66.95€

BULLY  46.95€

CONDEMNED 2  66.95€

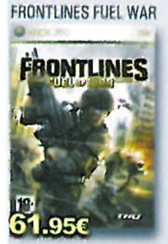
DARK MESSIAH M&M  66.95€

DYNASTY WARRIORS 6  66.95€

EL UNIVERSO EN GUERRA  66.95€

END WAR CONS.

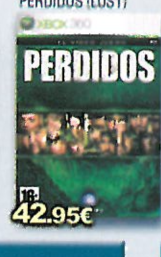
FIFA STREET 3  66.95€

FRONTLINES FUEL WAR  61.95€

GRAND THEFT AUTO 4 (ED.ESPECIAL 96.95€)  66.95€

LOST ODYSSEY  61.95€

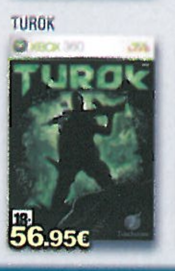
MX VS ATV UNTAMED  61.95€

PERDIDOS (LOST)  42.95€

RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€

SEGA SSTAR. TENNIS  66.95€

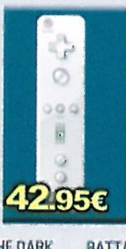
THE CLUB  66.95€

TUROK  56.95€

VIKING  66.95€

Wii

CONSOLA Wii + Wii SPORTS  249.95€

REMOTE CONT.  42.95€

NUNCHAKU  19.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW  29.95€

NINTENDO DS



NINTENDO DS LITE NEGRA 149.95€

NINTENDO DS LITE BLANCA  149.95€

NINTENDO DS LITE ROSA  149.95€

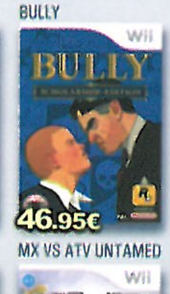
NINTENDO DS LITE PLATA  149.95€

AJEDREZ WII  29.95€

ALONE IN THE DARK  56.95€

BATTALION WARS 2  46.95€

BLEACH  56.95€

BULLY  46.95€

ADVANCE WARS DC 39.95€

ASSASSIN'S CREED 37.95€

ASTERIX OLIMPIC GAME 37.95€

BABY PALS  37.95€

BLEACH  37.95€

DBZ TENKAICHI 3 56.95€

DONKEY KONG JET RACE 46.95€

HOUSE DEAD 2 & 3 37.95€

MOH HEROES 2 56.95€

MX VS ATV UNTAMED 56.95€

BRATZ SUPER BABYZ  37.95€

BUNNYZ  37.95€

FIFA STREET 3  37.95€

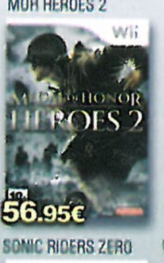
IMAGINA SER PATINADORA 37.95€

MARIO & SONIC OLIM. 37.95€

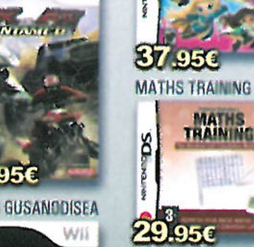










MATHS TRAINING  29.95€

MYSTERY DUNGEON 37.95€

MX VS ATV UNTAMED 37.95€

NARUTO NINJA DESTINY 39.95€

PES 2008  37.95€

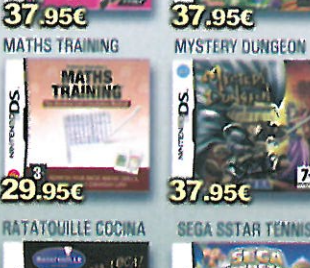
NIGHTS  56.95€

NO MORE HEROES  56.95€

SEGA SSTAR TENNIS  56.95€

SONIC RIDERS ZERO  56.95€

WORMS GUSANOSIDEA  56.95€

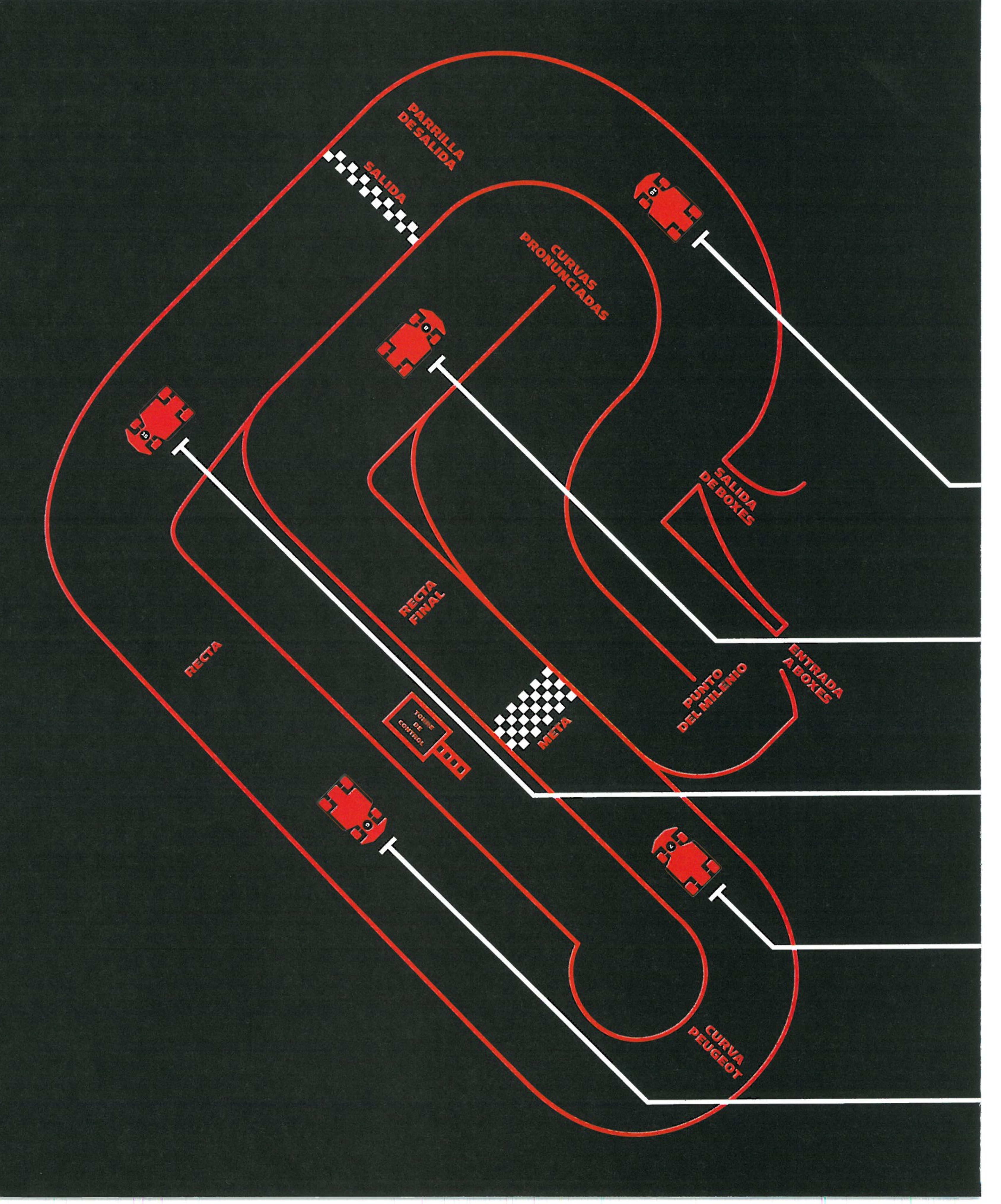
RATATOUILLE COCINA  37.95€

SEGA SSTAR TENNIS  37.95€

SPIDERWICK CRÓNICAS  29.95€

TIGERZ   37.95€

ZOO TYCOON 2 DS   37.95€

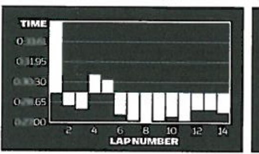


PARRILLA DE SALIDA
SALIDA
CURVAS PRONUNCIADAS
SALIDA DE BOXES
RECTA FINAL
RECTA
TORRE DE CONTROL
META
PUNTO DEL MILENIO
ENTRADA A BOXES
CURVA PEUGEOT

COCHES EN ACCIÓN

GUY WILDAY
SEGA RACING STUDIO

SEGA



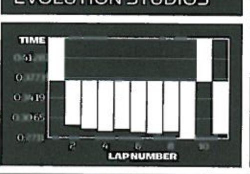
VUELTA RÁPIDA: 0:27.00

PROMEDIO POR VUELTA: 0:29.38



NIGEL KERSHAW
EVOLUTION STUDIOS



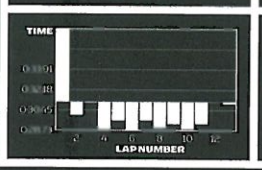


VUELTA RÁPIDA: 0:27.11

PROMEDIO POR VUELTA: 0:37.35



GAVIN RAEBURN
CODEMASTERS

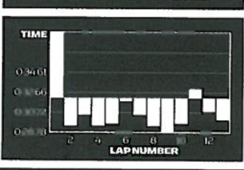


VUELTA RÁPIDA: 0:28.73

PROMEDIO POR VUELTA: 0:31.13



GARETH WILSON
BIZARRE CREATIONS

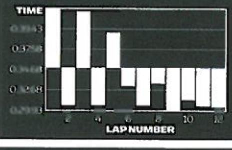


VUELTA RÁPIDA: 0:28.78

PROMEDIO POR VUELTA: 0:32.86



GED TALBOT
BIZARRE CREATIONS



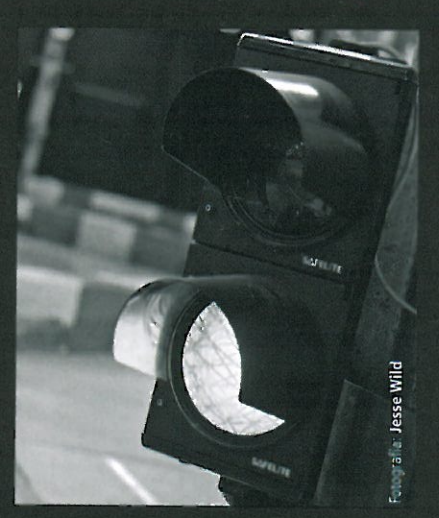
VUELTA RÁPIDA: 0:29.93

PROMEDIO POR VUELTA: 0:34.84



¿HAN ENTRADO LOS JUEGOS DE CARRERAS EN SU ÚLTIMA VUELTA? OPINAN LOS CREADORES DE *SEGA RALLY, PGR, MOTORSTORM* Y *DIRT*

Coches brillantes, velocidad que corta la respiración, cielos azules y motores rugiendo: hubo una época en la que los juegos de conducción eran la expresión definitiva de realismo mezclado con una fantasía escapista. Otros géneros han evolucionado con rapidez, pero los juegos de carreras parecen atascados en la misma vieja rutina de correr para ganar. Aun así, hay títulos que rompen los moldes, y ofrecen pistas de cómo reinventar el género. Para conocer el presente y vislumbrar el futuro de estos juegos, nos fuimos a un circuito de karts con Nigel Kershaw, director de juego de Evolution Studios (*MotorStorm*); Gareth Wilson y Gerard Talbot, diseñadores jefe de la serie *Project Gotham* en Bizarre Creations; Guy Wilday, director del Sega Racing Studio; y Gavin Raeburn, productor ejecutivo de *DiRT*, de Codemasters, y del próximo *Race Driver: Grid*.


Fotografía: Jesse Wild

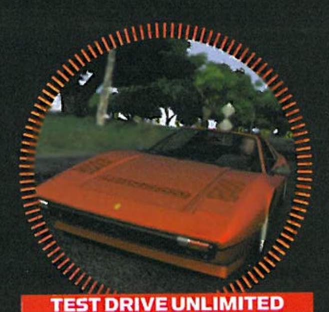
¿Qué juego de conducción es el que más os impone ahora mismo?
Raeburn: *Test Drive Unlimited.* No es un verdadero juego de carreras, es más bien un juego de conducción. Como juego de coches tradicional, *Test Drive* te presenta las cosas de una forma mejor acompasada y creíble.
Wilson: Ese principio, cuando estás haciendo cola para subirte al avión rumbo a Hawai, es excelente. Sientes que eres tú esa persona que ha subido al avión.
Talbot: Un detalle simpático de ese juego es que se presenta como un gran juego multijugador, pero nunca lo he probado con otra gente; verías a la gente, es un mundo persistente online, aunque no llegué a jugar contra nadie.
Kershaw: Supongo que es un prototipo inicial de lo que podrá llegar a ser un juego de carreras persistente. No funcionó tan bien como se merecía.
Raeburn: Animaba a disfrutar del multijugador, pero no te obligaba a jugarlo.

Habláis de la importancia de la presentación de *Test Drive;* ¿ha influido en hacer avanzar al género?
Raeburn: Ofrece una estructura; le da sentido a lo que haces. Si comparas *Burnout Paradise* con los anteriores, lo que haces es básicamente lo mismo,

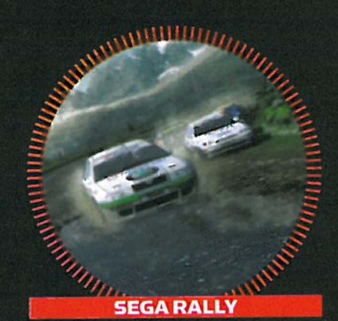
pero el mundo abierto añade una dimensión totalmente nueva. Me gustaría potenciarlo en nuestros futuros juegos.
Talbot: En las reuniones surge mucho la pregunta de: "¿Por qué estoy haciendo esto?", y es muy difícil de contestar.
Wilday: Enfocas tus esfuerzos en la jugabilidad durante las carreras, y tienes que acabarlas con la sensación de que las has disfrutado. En *Sega Rally* nos centramos más que nada en la deformación. **La razón para jugar se consigue con los modos de juego y los retos online, pero la conducción tiene que ser lo principal.**

¿Quiere decir esto que la simulación sigue teniendo importancia?
Talbot: Los juegos de carreras están atrapados entre dos grupos. Por un lado están los simuladores deportivos, los *Forza, Gran Turismo* y *Race Driver.* Por otro lado están los juegos arcade, los *MotorStorm* y *Sega Rally.*
Talbot: *A la mayoría no le gustan los juegos de carreras.*
Kershaw: Quieren algo divertido, que haga correr la adrenalina.
Wilday: Aunque, ¿no os parece que estas cosas son cíclicas? Hubo un periodo en el que lo que estaba de moda eran los juegos de motorsport. Luego el público se cansó de ellos y quería algo más, y ahora estamos en un punto en el que **los juegos de carreras intentan hacer algo diferente, menos realista; en cierto modo, más divertido.**
Kershaw: El realismo ya no es lo más importante. No intentamos convertir a la gente en un conductor de rally, les creamos la sensación de que lo son. Se trata de crear emociones y sentimientos más que de simulación.
Raeburn: Se trata de ser un buen conductor sin todas las dificultades.
Kershaw: Sí, pero tienes que complacer también a ese mercado de aficionados, ese subgrupo al que le gusta modificar la configuración de la suspensión y el desgaste de las ruedas.

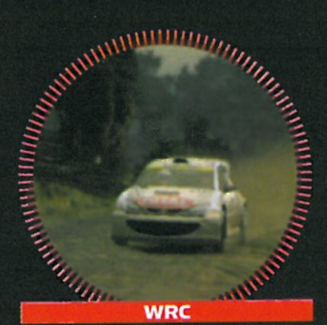
Porque vuestro juego debe llegar al mayor número de gente posible.
Wilson: Me preocupa que sean para un público muy reducido, a no ser que descubramos un modo de conseguir que llegue al gran público.
Wilday: Tienes razón, y es como retarnos para que mejoremos nuestro juego.
Wilson: Nuestro nuevo juego para Activision se centra en algo así: ¿cómo hacer un juego de carreras superventas, que supere a *Call of Duty 5?*
Talbot: Hace poco hablaba con un amigo y me dijo que **no tenía sentido jugar a todos esos títulos de carreras estando *Grand Theft Auto*.** Le dije que *GTA* no era un verdadero juego de coches. Me dijo "bueno, pero también puedes hacer todo eso".



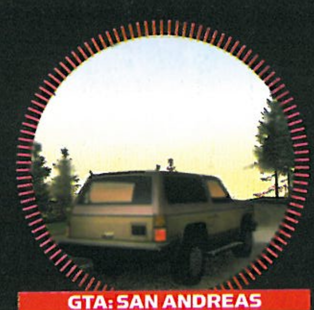
TEST DRIVE UNLIMITED
El mundo abierto de *Test Drive Unlimited* sirve de circuito, tienda, interfaz entre carrera y para el multijugador online. Renovó la presentación, que se había estancado en los menús directos.



SEGA RALLY
El último *Sega Rally,* del Sega Racing Studio, puso al día con acierto una serie muy querida, con detalles como aviones y vida salvaje a ambos lados de la pista, además de pistas que se deformaban.



WRC
Al incluir coches licenciados del World Rally Championship y pistas auténticas hechas con imágenes de satélite, la serie WRC de Evolution Studios siempre tendió hacia el realismo.



GTA: SAN ANDREAS
Grand Theft Auto no se parece en nada a un juego de carreras. Pero muchos jugadores sí lo creen, por las carreras callejeras de Vice City y San Andreas, y la personalización del coche en este último.



***Burnout Paradise* y *Test Drive* han usado con la idea de conducir en un mundo abierto, como *GTA*. ¿Cómo creéis que ha funcionado?**
Raeburn: Hay que refinarlo un poco. Pero *GTA* no es sólo un mundo abierto, tampoco lo es *Test Drive*. Son misiones lineales que puedes explorar, pero con poder de decisión sobre si lo haces o no.
Wilday: Pero la percepción del jugador es que es un mundo totalmente abierto y que puede hacer lo que quiere.
Wilson: Es muy difícil diseñar circuitos; en los mundos abiertos pierdes unas cuantas carreras. ***Test Drive* es un juego muy bueno,** pero su conducción nunca podrá competir con un juego de velocidad con circuitos. Creo que *Burnout* lo ha intentado creando un montón de circuitos en un mundo abierto, pero no tiene cosas como los indicadores. Ged y yo nos pasamos horas en cada circuito de *PGR* para asegurarnos de que cada indicador de giro estaba indicado correctamente, pero no puedes ponerlos en un mundo libre, porque no sabes adónde irá el jugador. Con lo que se convierte en un juego de conducción más que de carreras. Pero, bueno, eso no le importa mucho al jugador normal, y por eso le vale con *GTA*, aun cuando pierdas una carrera al no llegar al punto de control por haberte chocado contra una farola.
Raeburn: Todo es muy difícil de hacer en un juego de carreras por circuitos. **Si tienes circuitos y campeonatos licenciados, esto determina la estructura que puedes tener.**

Volviendo al tema del contenido descargable, ¿os veis creando un juego duradero que se apoye en un montón de contenido nuevo?
Talbot: Espero que no.
Raeburn: ¿Por qué ibas a hacerlo? Es como las películas: no tienes una sobre la guerra, tienes un montón de visiones distintas de ella.
Wilson: Siempre hay nuevas visiones sobre la conducción, pero también hay hueco para el contenido descargable.
Raeburn: En esta mesa todos hacemos juegos muy distintos. Cada vez somos menos, los que quedamos somos cada vez mejores y vendemos cada vez más, pero los pequeños desaparecen.
Talbot: Es como lo de *Gran Turismo*. Todos respetamos lo que hizo, sobre





todo al principio, y en lo que se acabó convirtiendo. Pero todos buscamos dar el siguiente paso. Hemos visto la apuesta de *Forza*, y algunos ya nos preguntan qué será lo siguiente. **No creo que ninguno de nosotros esté completamente satisfecho con nuestra tecnología, gráficos, jugabilidad.** Sobre todo con los gráficos.





En el aspecto técnico, ¿os centráis en los gráficos, en la tecnología?
Talbot: Lo de las físicas es cuestión de interpretación. En gran parte se trata del concepto y el contenido, lo que cambiará y ha cambiado tanto. Dotamos a los juegos de personalidad.
Kershaw: Oponentes con IA. No que sean mejores, sino más interesantes, que actúen como lo que sería un guión de Hollywood de un juego de coches.
Talbot: Creo que todavía hay un lugar para los simuladores. Lo esencial son los gráficos. Queda mucho por hacer.
Wilson: Lo que me recuerda que una cosa buena de *Pro Street* era el humo.
Raeburn: Algo que explotamos mucho en *Grid* fueron las partículas y conseguir que se viese la suciedad en pantalla. La mayoría de los juegos de carreras en pista no tienen vida. Quieres partículas

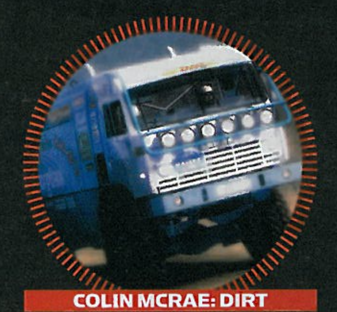


y humo flotando en el aire.
Wilson: Si habéis disfrutado alguna vez de un día en las carreras, sabréis que el humo y el ruido son increíbles, y todavía no hemos captado esa sensación.
Raeburn: Vas y grabas coches en la pista, pero eso no permite captar lo que de verdad hay. Lo percibe tu corazón, y eso es difícil de representar.
Wilday: Con la alta definición y el sonido envolvente puedes mejorar la tecnología y ofrece la oportunidad de conseguir ese sonido partiendo del 5.1.
Raeburn: Aunque miembros del equipo han probado los juegos en casa y hemos descubierto que sus altavoces miran hacia arriba y toda la configuración es errónea.
Wilday: Cuando conduces en la vida real, una de las cosas más importantes son las sensaciones que recibes.
Kershaw: Nunca lograremos representarlo en los juegos.
Wilday: Bueno, eso dices tú, pero la vibración es ya habitual, y permite ofrecer cierta reacción.
Wilson: También está ese traje del Instituto Tecnológico de Massachusetts.
Raeburn: El force feedback.
Talbot: Los volantes con force feedback son buenos, pero no los usa mucha gente. Es una pena, de verdad.

Para muchos, vuestros juegos ejemplifican lo que son los supercoches.
Talbot: Le damos a la gente experiencias; pero a nivel técnico estamos empezando. **Las deformaciones de *Sega Rally*. Las colisiones en *DiRT*, que daban la sensación de que golpeabas cosas. Todo eso se convirtió en algo imprescindible.** Las marcas de los derrapes ya son un estándar.
Wilson: O la vista interior cuando hicimos *PGR3*; tuvimos que convencer a todo el mundo de que debíamos ponerla, porque el número de polígonos y todo eso era enorme. Y ahora parece que para tener un simulador profesional debes tener esa vista interior, o un modo fotográfico. Fue *Gran Turismo* el que empezó todo eso.
Wilday: Y todo el mundo sabe que tiene que ser tan bonito como el tuyo.
Raeburn: Se lo digo siempre al equipo: si lo vas a meter, asegúrate de que tenga mejor aspecto que lo que ya hay. Como la vista de salpicadero; la pensamos para *DiRT*, y luego nos la exigieron.
Wilson: Cada vez que sale un juego nuevo, pensamos: ¡oh Dios, ahora tenemos que meterlo también nosotros! **Estamos forzando la tecnología.**
Kershaw: Sí, que las cosas se muevan tan rápido como tienen que moverse, y para el multijugador te topas con grandes retos. En un FPS, los jugadores se mueven un metro y medio en un segundo, pero en un juego de carreras se mueven quince metros o más.
Raeburn: Un mundo fluido con coches rápidos es algo muy difícil. En apariencia, *Call of Duty 4* tenía menos polígonos que su predecesor, pero usaba *bump mapping* y tal para tener un buen aspecto. Con un coche, no. Un coche debe tener todo ese detalle.

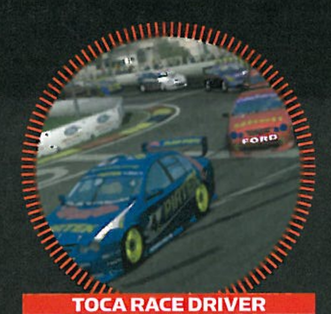
¿Cómo planteáis el multijugador?
Kershaw: Mucha gente está obsesiona-





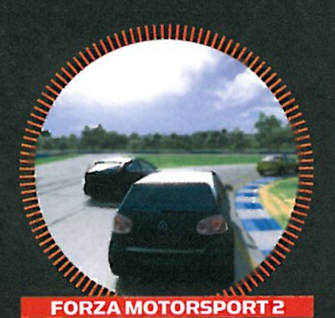
COLIN MCRAE: DIRT

Como los juegos de rally no venden bien fuera de Europa, Codemasters añadió carreras y eventos distintos a los del WRC (como carreras de camiones), voces en off y copilotos norteamericanos.



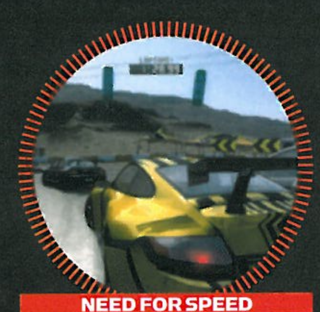
TOCA RACE DRIVER

Parte de un linaje que empezó con los juegos *TOCA*, los *Race Driver* de Codemaster ofrecían eventos reales, una conducción divertida y un modo carrera centrado en la historia de un conductor.



FORZA MOTORSPORT 2

Los "simuladores" *Forza* de Turn 10 están muy próximos al diseño de *Gran Turismo*, pero con cierto refinamiento, como el logrado modo multijugador online de *Forza 2* y el diseño de pegatinas.



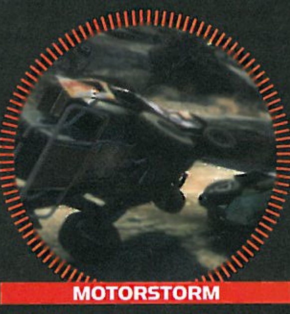
NEED FOR SPEED

Need for Speed, de EA, entra en la subcultura de la mecánica, llena de testosterona (las carreras callejeras de *Pro Street* o los cambios ilegales de Underground) para lograr sus altas ventas.



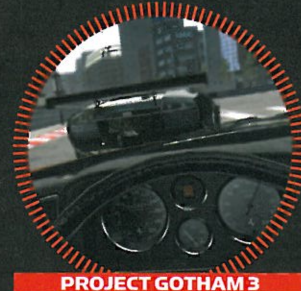
GT5: PROLOGUE

Gran Turismo 5 Prologue sigue regodeándose con los coches más que con las carreras. Se ha ganado el respeto y el amor de los desarrolladores del género por esa atención al detalle.



MOTORSTORM

Título de lanzamiento de PS3, *MotorStorm* eliminó todas las cosas banales, como modos carrera o tipos de competición, para crear un amplio abanico de vehículos y pistas.



PROJECT GOTHAM 3

Las vistas interiores de *PGR3* impusieron nuevas normas, aunque la vista con los movimientos de cabeza del conductor ya se habia visto en *Colin McRae Rally,* cuyo productor original era Wilday.

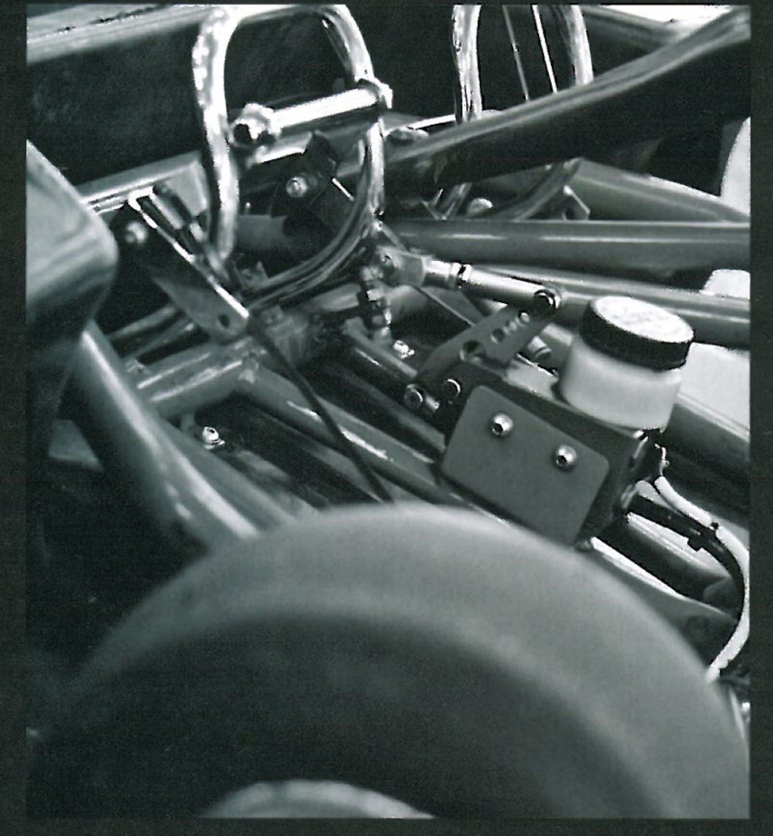


BURNOUT PARADISE

Siguiendo con los mundos abiertos de *Test Drive,* Criterion revitalizó la serie *Burnout*. Ha habido quejas por el viaje para volver a empezar una carrera, pero *Paradise* es una valiente innovación.

da por jugar online. Alarga la vida del juego, y eso es idóneo para el contenido descargable que ofrecemos.
Raeburn: Y no quieres que, después de un año, sólo jueguen los más expertos.
Wilson: Cuando trabajábamos en *PGR,* Microsoft nos ofreció algunas estadísticas de quién jugaba online y cuándo. La mayoría de los europeos jugaba en partidas no igualadas, y los norteamericanos, en igualadas y competitivas.
Wilson: **Especialmente en los juegos de coches, la gente utiliza muchos trucos sucios online.** En *PGR* tenemos muchos problemas con la gente que trabaja en parejas: choca a propósito contra los demás y se para en medio de la pista.
Raeburn: Yo también me di cuenta de eso en *PGR,* y lo mismo es para el viejo *Race Driver:* existe ese miedo a la primera curva. Todo el mundo frena porque el primero sufrirá un percance.
Talbot: Puedes hacer lo de *Burnout* y fomentarlo.
Talbot: Con *PGR4* ocurrió algo gracioso: los primeros motoristas no podían caerse de la moto porque pensamos que los usuarios creerían que sería injusto, pero fue al revés: querían caerse. Dijimos: "¡Vale, es vuestro juego!".

Si el mercado de los juegos de conducción es cada vez más pequeño y a la gente le vale con conducir en *GTA,* ¿cuál es el futuro del género?
Wilday: Correr con coches rápidos es divertido, y la gente siempre querrá hacerlo. Pero tenemos que innovar.
Wilson: **Es casi como si los juegos de carreras no hubiesen innovado en mucho tiempo.** Las estructuras para un solo jugador de los juegos que hemos creado los que estamos sentados a esta mesa, son muy similares en diseño a lo que se hacía hace diez años. El reto es crear un concepto y un mundo satisfactorios y avanzar. Siempre hablamos de gráficos y tecnología, pero también depende de cómo se desarrolla la historia y quién eres como persona.
Kershaw: Hay que arriesgarse más.
Talbot: Sin duda, quiero jugar al próximo juego de carreras.
Kershaw: Este género es para un público específico. De vez en cuando, *Need for Speed* o *Gran Turismo* saldrán de dicho hueco y llegarán al gran público.
Wilson: Son el 12 por cierto de las ventas, ¿no?
Raeburn: Sí, en EE.UU. Y aunque sólo haya cinco o seis superventas, hablamos de mucho dinero.





Lo más aireado para WiiWare

El juego de Frontier para el nuevo canal de Wii demuestra que para lograr algo grande hay que pensar en pequeño



Es difícil imaginarse una empresa como ésta. Independiente, con 160 empleados y dirigida por una de las primeras estrellas que surgió en el desarrollo de videojuegos: **David Braben,** cuyo catálogo abarca tanto el exitoso thriller tecnológico sobre conspiraciones *The Outsider,* como *Thrillville* y *Wallace & Gromit* o incluso el tradicional juego de gestión y estrategia para PC *Rollercoaster Tycoon.* Y *Elite 4.* Los juegos de Frontier Developments abarcan todo el espectro.

Braben sigue teniendo ese aire a hombre nacido en los años 60, graduado en ciencias de la computación en Cambridge. Es amable con sus empleados, y éstos se sienten cómodos hablando y bromeando con él. Los estudios suelen callar ante la prensa sus opiniones por miedo a los reproches, pero él se muestra categórico y (en gran medida) razonable, muy abierto. Habla sin tapujos sobre muchos temas, pero, en este soleado día de invierno, en las grandes oficinas de Frontier situadas en un parque científico a las afueras de Cambridge, le preocupa mantener al equipo estimulado y con la creatividad potenciada ante la presión de terminar grandes proyectos multimillonarios que se alargarán varios años. La situación no es idónea ni para los estudios (cuyo capital depende de las ideas), ni para el equipo (cuyo bienestar depende de la variedad y de la sensación de ser valorados).

"He oído cosas increíbles en entrevistas de trabajo; gente que lleva trabajando en hacer narices de futbolistas durante los últimos dos años y se están volviendo locos –dice Braben–. Dicen que están hastiados, que sus ideas nunca llegan a nada. Lo primero es recuperar esa pasión". ¿Cómo? La respuesta de Frontier es un pequeño juego llamado *LostWinds.* Desarrollado por un equipo pequeño, cuyos componentes sólo han trabajado juntos los últimos tres meses, *LostWinds* es un puzle de plataformas destinado a ser uno de los primeros títulos para la

TÍTULO: **LOSTWINDS**
PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **FRONTIER DEVELOPMENTS**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2008**





El diseñador artístico Chris Symonds tiene conocimientos de escultura. Las superficies y siluetas ofrecen una solidez que Wii reproduce con maestría, como con las de *Mario Galaxy.*



plataforma de juegos descargables de Nintendo, WiiWare. Es el resultado de un concepto, basado en el viento, que un diseñador de Frontier llamado **Steven Burgess** presentó en Game of the Week, el foro de la empresa. Mientras el Nunchaco controla al personaje, Toku, a través de niveles 2D, el Wiimando genera ráfagas de viento que pueden impulsarle a las plataformas elevadas, o sumir a los enemigos en vórtices.

El foro Game of the Week lleva en Frontier desde sus inicios, en 1993. En él los miembros del equipo pueden proponer ideas para que todos los demás opinen sobre ellas. Aunque muchos estudios utilizan métodos similares para estimular un entorno creativo para sus trabajadores, la diferencia es que Frontier sí que ha creado un juego como resultado directo de ello. "Todos necesitamos un poco de variedad, y espero que *LostWinds* demuestre que el desarrollo de juegos no tiene por qué ser agobiante", dice Braben antes de dar paso a Burgess, quien sigue siendo el diseñador jefe del proyecto, para que continúe con la presentación del juego.

Lo primero que se nota en *LostWinds* es que, incluso en esta versión prematura, gran parte del mundo reacciona al cursor del mando de Wii. La hierba se mece al pasarlo por encima, los enemigos se agachan. Toku se protege la cara y se inclina hacia adelante cuando le sometes a una ráfaga de aire. "Queríamos que todo fuese muy táctil", dice Burgess. El mundo, dibujado en 3D, cuenta con muchas interconexiones, varios niveles de altura y entradas a cavernas que invitan a la exploración y a la experimentación: "Los niveles son como juguetes o patios de recreo –dice Burgess–. En cada escenario hay cosas por encontrar y por hacer".

Toku sólo puede moverse a la derecha o a la izquierda, gatear bajo los bloques más bajos y saltar sobre los agujeros estrechos, así que el cursor del Wiimando (que según se dice en el juego es Enril, el espíritu del viento) es crucial para ayudarle a llegar a las zonas de rigor, y también se podrán usar varias herramientas y objetos. Por ejemplo, el juego contiene una serie de brotes que debes arrancar y plantar en una tierra más apropiada para conseguir varios efectos. Algunos absorberán a Toku para escupirlo hacia el cielo con un movimiento vertical del cursor; otros darán semillas que le permitirán flotar con suavidad hasta bajar al suelo, crear barreras para los enemigos, forjar puentes y engañar a los malos para arrastrarles hacia trampas. Sin embargo, dado que Toku es tan pequeño, no puede recoger los brotes por sí mismo, por lo que necesita un empujón de viento. El elemento de puzzle se encuentra en colocar (y recolocar, ya que los brotes pueden replantarse en otro lugar) los elementos de los escenarios, como los mencionados brotes, para permitir el avance de Toku.



"ESPERO QUE *LOSTWINDS* DEMUESTRE QUE EL DESARROLLO NO TIENE POR QUÉ SER AGOBIANTE"



Toku se encontrará con varios PNJs muy carismáticos en los variados templos, pero no se ha desvelado cuál será su papel.



Desde la izquierda: James Chilcott (programador), John Laws (director artístico de Frontier), Andy Scout (programador jefe), Jonny Watts (productor), Chris Symonds (artista) y Steven Burgess (diseñador jefe).

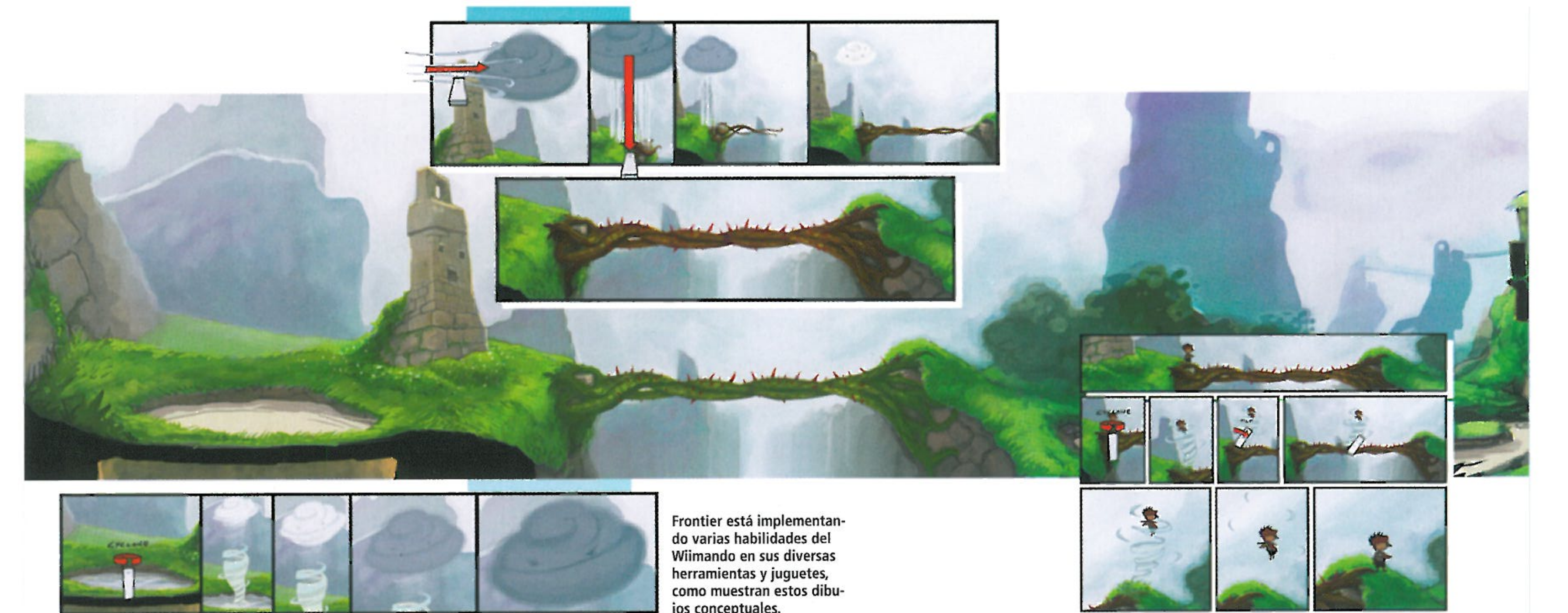
A lo largo del juego, Toku recuperará las antiguas habilidades de Enril, tales como una capa que permite que el cursor le dibuje un camino para viajar a través del aire (lo cual está implementado de forma funcional en la versión que jugamos, pero no de forma gráfica), estelas y una fuerza del viento que dura más tiempo. Esta última se regenera con mayor rapidez cuando Toku está de pie en el suelo, y se representa gráficamente con un medidor en espiral alrededor del cursor. Las nuevas habilidades darán acceso a nuevas zonas, o facilitarán el acceso a las ya visitadas.

El equipo, de 16 miembros en la actualidad, proclama satisfecho que el estilo gráfico de *LostWinds* es original, y no tiene una temática occidental ni oriental; sin embargo, comparte algunos aspectos con *Zelda: The Wind Waker:* desde el diseño de Toku, similar a Link (y su salto automático a través de los agujeros), hasta la solidez colorista de las rocas, colinas y las ruinas arcaicas que componen el mundo. De hecho, Burgess lleva una muñequera de Nintendo durante la demostración. Pero *LostWinds* tiene su propio encanto visual, como se muestra en su tratamiento de los monstruos del juego, que se



Cuestión de opinión

Braben (sobre estas líneas) no es una persona ajena a las polémicas, y en los últimos tiempos se ha convertido en la voz pública de Frontier. Aunque intentaba atraer la atención hacia los juegos de la empresa, la prensa de videojuegos a veces lo ha reducido todo a titulares sensacionalistas que, para él, hacen bastante daño, como cuando le presentaron como el hombre que decía que *BioShock* y *Halo 3* no eran "next-gen". "Al salir ese titular, parecía como si estuviese criticando esos juegos, pero al leer todo el comentario te das cuenta de que digo que son fantásticos. Aunque tuve cuidado, al final se sacó de contexto. Llegas a un momento en el que no te atreves a decir lo que piensas". Como hombre que cree que el debate es parte vital del proceso creativo, no es una situación que le guste.



Frontier está implementando varias habilidades del Wiimando en sus diversas herramientas y juguetes, como muestran estos dibujos conceptuales.

llaman glorbs, y son, supuestamente, las encarnaciones físicas del antagonista del juego, un espíritu maligno llamado Balasar. En su estado natural son nubes negras y redondas, pero pueden poseer varios objetos del escenario, tales como montañas de rocas u hojas. Cuando lo hacen, adquieren nuevas características: las hojas aletean como si fuesen pájaros. "La idea no es que sean pájaros, sino que pretenden hacerse pasar por pájaros; en realidad son masas de materia oscura que utilizan algunas plantas para volar", clarifica el jefe artístico de Frontier, **John Laws.** Mientras tanto, las rocas se convierten en pesados montículos que recuerdan a cangrejos ermitaños. Será posible derrotar a los glorbs en su estado natural con sólo atraparlos en un vórtice, trazando un círculo a su alrededor, y lanzándolos contra una pared.

***LostWind* aprovecha** el estilo visual de un juego ya existente, pero le imprime su propio carácter, y lo mismo ocurre con la jugabilidad. Se viene *Okami* a la mente a la hora de dibujar corrientes de agua que van desde los estanques hasta los brotes, para hacerlos crecer. Se ve a *Super Mario Bros 2* al arrancar plantas del suelo y lanzárselas a los glorbs y los obstáculos para destruirlos. La referencia a *Kirby: Power Paintbrush* se encuentra en controlar a Toku dibujando caminos para él por el espacio y hacerlo flotar por el aire a través de ráfagas. Los nuevos poderes dan acceso a nuevas áreas, tal como ocurre en *Metroid*. Pero *LostWinds* consigue mantener su independencia al adaptar cada influencia a un todo diseñado con coherencia.

"ESTAMOS PONIENDO EN ÉL EL CORAZÓN Y EL ALMA. QUEREMOS QUE ESTE JUEGO SEA EXCEPCIONAL"

El sistema de control también ofrece novedades al pedirle al jugador que controle a Toku directamente y utilice el viento para controlar su movimiento indirectamente, todo al mismo tiempo. "Rompe muchas convenciones jugables", proclama el productor de *LostWinds*, **Jonny Watts,** explicando que muchos juegos utilizan el Wiimando para afectar a los elementos físicos en sus mundos. En *LostWinds*, el Nunchaco que controla a Toku es el vínculo al mundo físico, y el Wiimando ofrece apoyo indirecto. Pero hay que utilizar ambos a la vez para avanzar.

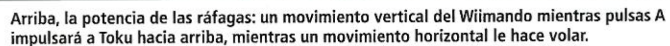
Sin embargo, por muy pulido que esté ya en el aspecto visual, al sistema de control de *LostWinds* todavía le queda un poco de trabajo; al principio resulta complejo de comprender. Dominar los movimientos de Toku con una mano y ayudarle con la otra requiere un esfuerzo, aun con el recuerdo de recoger y disparar fragmentos de estrella en *Super Mario Galaxy* todavía fresco, y hace falta tiempo para entender la naturaleza gestual de muchas de las habilidades del cursor de viento. Burgess mueve con suavidad a Toku por colinas y abismos, así que posiblemente la práctica traiga consigo la perfección.

Sin embargo, el cuidado y el cariño con que se han tratado todos los elementos convierten a *LostWinds* en un juego que se podría vender solo. Como dice Dave Walsh, de Frontier, "estamos poniendo en él el corazón y el alma. No puedes hacer las cosas como de baratillo, y queremos que este juego sea excepcional". Es un juego hecho pensando en Wii, y en WiiWare. "Cuando Nintendo vino y nos habló de WiiWare, su visión parecía ajustarse a lo que nosotros buscábamos. Tenemos muchísimas ideas, y los usuarios de Wii no quieren otro *party game* más", continúa Walsh. Y Laws añade: "Éste es el tipo de juego por el que me compré una Wii; es divertido y ofrece emociones", y explica otra de las habilidades del cursor: el juego final incluirá objetos especiales, llamados piedras del viento, que girarán con el aire y emitirán un sonido de campanilla. El objetivo es que sean un componente musical para el juego, pero aún no está listo.









Arriba, la potencia de las ráfagas: un movimiento vertical del Wiimando mientras pulsas A impulsará a Toku hacia arriba, mientras un movimiento horizontal le hace volar.

Frontier no ha querido desvelar cuánto ocupará *LostWinds,* aunque Nintendo dice que está animando a las desarrolladoras a crear juegos "compactos por naturaleza".

Sin embargo, la naturaleza de *LostWinds* como juego para WiiWare es básica para su existencia. Al ser para descarga, Frontier no ha tenido que firmar con una editora, lo que ha permitido que el desarrollo del juego se amolde a los grandes títulos de Frontier que sí tienen fechas de entrega. El concepto llevaba en Frontier varios años; Burgess tuvo la idea antes de que la empresa se mudase a sus oficinas actuales. El equipo no entró a valorar si esa estrategia hubiera funcionado igual de bien de haber sido desarrollada para PlayStation Network o Xbox Live Arcade. Aunque Braben insiste en que quieren "hacer esas cosas".

Otra cosa que ha permitido que *LostWinds* sea viable para Frontier es que se basa en una tecnología que la empresa ha desarrollado para el resto de sus proyectos. Por mucho que *The Outsider* se esté desarrollando para Xbox 360 y PS3, varios de sus elementos se pueden reducir para adaptarlos a obras como *LostWinds.* Es un uso inteligente de la gran inversión en investigación y desarrollo que Frontier debe realizar, al igual que la mayoría de las empresas que crean juegos para la actual generación de consolas. "Ser una empresa independiente nos permite saltar entre proyectos diferentes; fijaos en la variedad de juegos que estamos creando: parques de atracciones, thrillers, el espacio exterior –continúa Braben–. Pero cada uno tiene, en realidad, herramientas y procesos de producción muy similares. Todo se reduce a estimular la corriente creativa y la imaginación que hay detrás de esos proyectos".

Pese al reto para una empresa independiente de driblar entre proyectos tan diversos, apoyar las ideas es una estrategia inteligente. Y, como demuestra *LostWinds,* los canales de descarga como WiiWare han permitido que esta estrategia sea más viable. Al pensar en pequeño, Frontier demuestra que puede hacer grandes cosas.



Los dibujos conceptuales sugieren escenarios más allá de los valles verdes y las cavernas rocosas vistos hasta ahora.

Soñando despiertos

Burgess, el diseñador, recuerda que la idea básica para *LostWinds* se le ocurrió cuando Frontier estaba aún en las regiones rurales de Cambridgeshire. "Estaba viendo los árboles y las hojas desde mi ventana y recuerdo que me puse a pensar en todas las maneras que tiene el viento de manipular todas las cosas que hay en el mundo, y deseé que hubiese algún modo, en un juego, de convertirse en el viento –explica–. Empecé a mover mis brazos, creando puzles en mi cabeza mientras simulaba tener el control sobre un mundo entonces imaginario. Poco después se me ocurrió la idea de un segundo personaje, vulnerable, que el viento tuviese la posibilidad de moverlo al mismo tiempo que lo protege; me pareció que erea realmente bello".

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO 8,85 €

Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.



(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01025

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz

CÓMO SUSCRIBIRTE

* Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
* Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido







Sistema de puntuación de **EDGE:**
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro. 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Los + jugados de Edge

Jet Set Radio Future



Volver a los colores vibrantes de Tokyo-To es tan embriagador como la primera. Vamos, Sega, a la tercera va a vencida.
XBOX, SEGA

Rainbow Six Vegas 2



Una serie de incidentes recientes sugiere que el Equipo EDGE no está del todo preparado para combatir las fuerzas terroristas.
360, PC, PS3, UBISOFT

GTA: San Andreas



Con GTA IV tan cerca, es imprescindible echarle un vistazo a su predecesor. Creemos que vamos a echar de menos esos jetpacks.
PC, PS2, XBOX, ROCKSTAR

Socialmente aceptable

¿Está perdiendo de vista su pasado el juego social?



Aunque se considere a la Wii la campeona del juego social, el último *Mario Kart* puede que tenga un gran fallo: la presión por añadir carreras online puede haber saboteado lo que precisamente le hace ser un juego social.

No hace mucho tiempo, cuando se pensaba en juego social, se podían imaginar una serie de situaciones: un salón abarrotado de gente, lleno de latas de cerveza y con los ceniceros a rebosar; cuatro amigos apiñados para una sesión de *GoldenEye*, dejándose los ojos para poder ver su cuarto de televisor; o quizá un espagueti de cables, monitores y cajas de pizza, señales inequívocas de una fiesta LAN. Más recientemente, Nintendo, con su montón de juegos sociales y sus anuncios estratégicamente lanzados, viene a tipificar el multijugador local: unos cuantos amigos juntos en un sofá meneando el Wiimando y Nunchaco a diestro y siniestro.

Pero la historia del juego social tiene otra vertiente, una por la que se ha criticado a Nintendo por no incorporarla a su Wii. Nintendo ha sido muy cautelosa a la hora de incluir la opción de jugar online, quizá porque tuviera dudas acerca de si internet realmente ofrece la misma diversión que el jugar con amigos en una habitación. Si *Mario Kart Wii* se decantara por una de estas opciones, sería en detrimento de la otra. Es el primer juego de Nintendo que parece haber sido concebido como una experiencia online, algo que muchos han estado esperando. Con 12 jugadores online, añade algo completamente nuevo a la serie. Pero lo hace a costa de una característica muy apreciada (al menos en esta redacción): la pantalla partida en cuatro.

La opción está aún ahí, desde luego (no se han vuelto completamente locos), pero las nuevas pistas están diseñadas para albergar tres veces más jugadores. Se tiene la sensación de que Nintendo ha sucumbido a la novedad de los grandes números, creando un gancho a costa de una de las carácteristicas más apreciadas.

El error aquí viene de lejos. El progreso de la tecnología crea oportunidades para lograr lo que antes era imposible. Pero el tener ciertas características, como el sensor de movimiento, o la habilidad de meter más jugadores en una pista, no tiene ningún valor sólo por el hecho de que, de repente, sea posible tenerlos. Mientras Nintendo se adentra en las aguas online, debería pensar detenidamente lo que espera lograr, y si éso podría llegar a costa de lo que ya tiene.



MARIO KART WII

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 49,95 €
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO

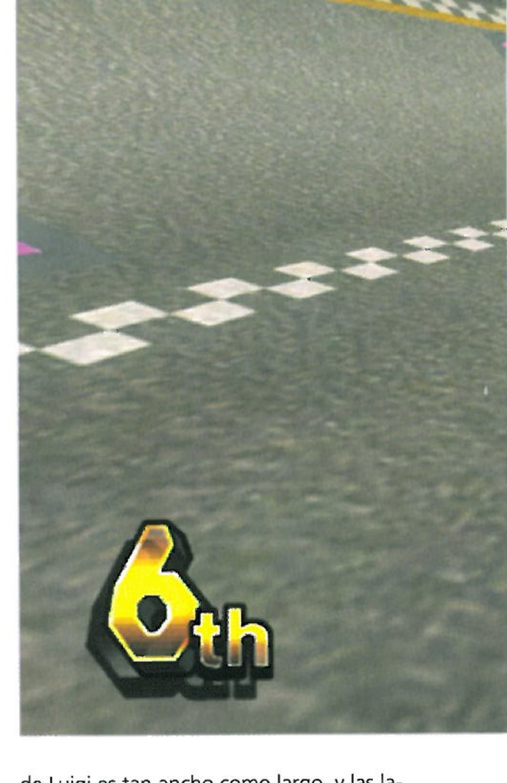


Los Miis aparecen como espectadores, obstáculos y competidores. En una inteligente decisión, se tiene en cuenta el tamaño físico del cuerpo del Mii para colocarlo en su correspondiente categoría de peso.



Hay pocas cosas que transmitan la sensación de libertad como el liderazgo en una carrera de *Mario Kart Wii*. Puedes pasar un día en las carreras con tus personajes Nintendo favoritos, y cuando vas primero en la carrera te das cuenta de que has dejado muy atrás al resto del grupo, aparte del caparazón azul que lanza la cruel IA. Salir pitando pone ante ti unas extensiones espeluznantes de asfalto que parecen hasta más vacías al haberlas ensanchado para que quepan los 12 competidores en la parrilla de salida.

No siempre fue así, cuando afrontas los 16 circuitos de competición retro la memoria se inunda de movimientos que con inercia buscan los botones superiores de la SNES para ganar por un estrecho margen en la línea de meta. Y circular por los ampliados Valle Fantasma 2 o el Circuito de Mario te trae a la memoria las partidas que ganaste con tanto esfuerzo, aunque esas líneas perfectamente recreadas han quedado obsoletas. Con los nuevos circuitos se siente algo parecido. El



de Luigi es tan ancho como largo, y las laberínticas calles de Cononut Mall son tantas que uno tiene que planificar circuitos dentro de los propios circuitos.

Este diseño tan liberal se extiende más allá del diseño de los circuitos. Una nueva mecánica de impulso elimina los ajustes analógicos en los derrapes de las anteriores ediciones: ahora es la longitud del derrape la que determina el impulso en la velocidad. Aunque los más puristas se alegrarán de la muerte de la vilipendiada técnica conocida como serpenteo, para que sea así ha habido que sacrificar algo de habilidad. Es más, cambiar entre el modo automático de amateur y el manual del experto no desvela más que un pequeño salto entre los dos.

Con una sola carrera en la que uses el volante incluido en el juego ves (mejor dicho, queda en evidencia) las razones del cambio en el sistema de impulso. Como tarda en responder una fracción de segundo, no hay lugar para la vieja técnica. Si sustituyes el volante por el stick analógico (Nunchaco, mando clásico o el mando de GameCube son compatibles) recuperas ese control instantáneo, pero la sombra del volante se extiende a algunos movimientos y a los un poco pegajosos karts.

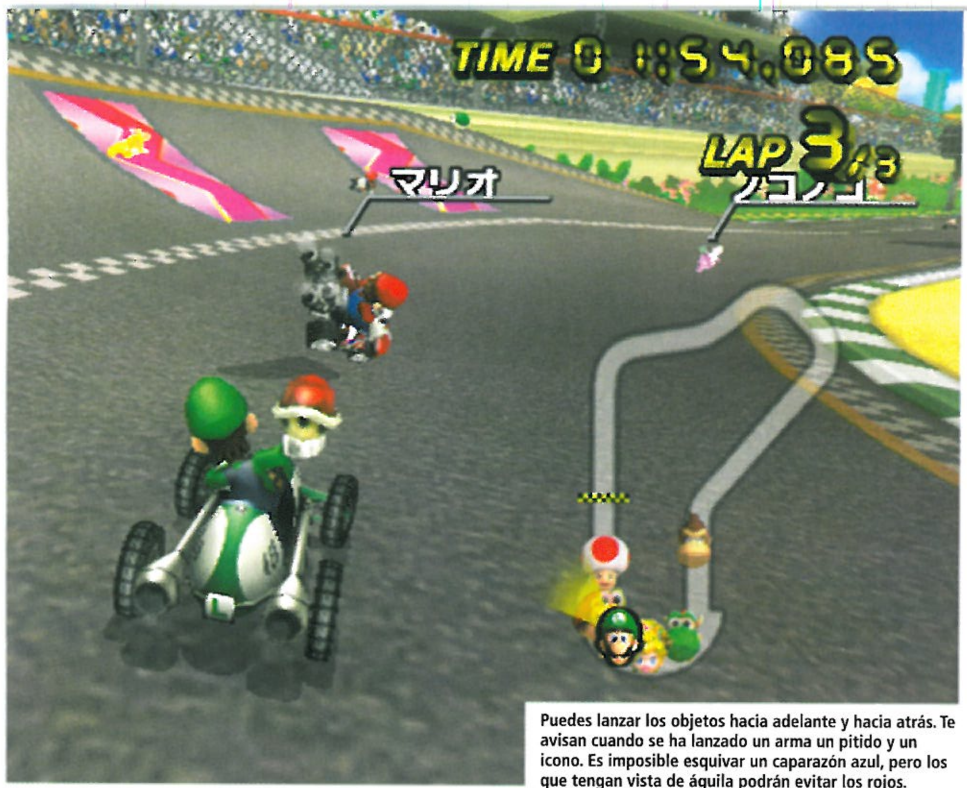
La inclusión de motos añade una opción preliminar: ¿Eres fiel al viejo y conocido kart o coges la moto de Mario o el scooter de Peach para una carrera más ligera y con pocos turbos? La decisión estará determinada por la habilidad de las motos para ponerse a una rueda y ganar un pequeño extra de velocidad a costa de perder estabilidad y ser más vulnerables.

Tampoco es que los karts no tengan ningún truco; habrá un pequeño turbo para cada clase. Cualquier superficie ele-



Los medios tubos son perfectos para realizar trucos, aunque su agitada animación puede confundirte sobre dónde aterrizarás. El objetivo es alcanzar un ángulo para lanzarte hacia adelante sin sacrificar altura.





Puedes lanzar los objetos hacia adelante y hacia atrás. Te avisan cuando se ha lanzado un arma un pitido y un icono. Es imposible esquivar un caparazón azul, pero los que tengan vista de águila podrán evitar los rojos.



Las tres clases se expanden más con múltiples karts y motos para cada competidor. El hecho de que cada kart tenga sus propias estadísticas sólo empeora el flojo estado del contrarreloj.



vada –ya sea una rampa deliberada o una imperfección de la pista– puede dar lugar a un truco para ganar tiempo– buscar pequeñas colinas es un elemento más de la estrategia de carrera. Lo que antes eran poco recomendables rutas en los circuitos retro ahora contienen todo tipo de rampas para llevarte a una miríada de trayectorias distintas, y la mayoría de los nuevos circuitos parecen haber sido diseñados por alguien con aversión por las rutas llanas.

Nintendo está tratando de enseñar trucos nuevos a un perro viejo, pero con su modo online han conseguido mimarlo y cuidarlo de modo que no aparenta tener esa edad. Instalar el canal de *Mario Kart* en el menú no sólo garantiza acceso ins-





Los circuitos prestados de las versiones de SNES y GBA despliegan un estilo particularmente limpio, y la fidelidad a las texturas del modo 7 rinden bien. El uso de las melodías originales refuerza el aire retro, aunque las modificaciones a veces tratan de bloquear los recuerdos felices.



Lo que antes eran poco recomendables rutas, ahora contienen todo tipo de rampas para llevarte a una miriada de trayectorias distintas

tantáneo a las listas de puntuaciones más altas y a descargarte los fantasmas de tus rivales, sino que finalmente encuentra una forma de presentar la funcionalidad online de Wii con sus propias reglas.

Aunque esperaremos a ver si la abuela deja de ser una artesana de Miis para convertirse en reina del kart, los aficionados de toda la vida a *Mario Kart* se quedan con una competición online que es tanto un punto fuerte para *Mario Kart Wii* como uno de los momentos más bajos de la serie. Construido para 12 jugadores, los diferentes modos ofrecen una diversión que crece cuantas más plazas están ocupadas. Con 11 competidores humanos, los inhóspitos circuitos parecen algo más concurridos, y vuelve la locura patentada de los Autos Locos gracias al maquiavélico reparto de objetos. No hay nada más irritante que que la IA use un objeto ganador para pasar del puesto 12 a la victoria, así que el continuo intercambio de puestos se acepta mejor si es entre amigos.

Comienza a alejarte de esos amigos –o de los desconocidos online que se unen a la partida– y la IA se deslizará para ocupar su legítima posición de aguafiestas. Esto es algo que se experimenta mucho más violentamente en el juego multijugador local a pantalla partida. Cuando además se tienen en cuenta las ralentizaciones, ocho abusones computerizados pueden fácilmente arrasar en las carreras. Puedes jugar sin IA, pero los amplios circuitos, diseñados para 12 jugadores, parecerán muy vacíos. Los modos en equipo –incluyendo la horriblemente deformada batalla de globos– son particularmente desagradables, y los jugadores hábiles se emparejan con aliados poco fiables que arruinan sus ingeniosas estrategias.

Quitar valor al juego multijugador local para beneficiar al movimiento online es un error grave. De todas las franquicias con multijugador, ésta es en la que parece más natural que cuatro amigos estén sentados juntos jugando una partida. Después de haber sacrificado la integridad de la carrera en *Double Dash* por tonterías sociales, Nintendo ha dado un giro de 180 grados. Desde ese lugar, ha tratado de recuperar sus credenciales en la contrarreloj con los circuitos menos duros hasta la fecha, y finalmente consigue dar el paso correcto al mundo online traicionando uno de sus grandes pasatiempos. **[6]**

Globos pinchados

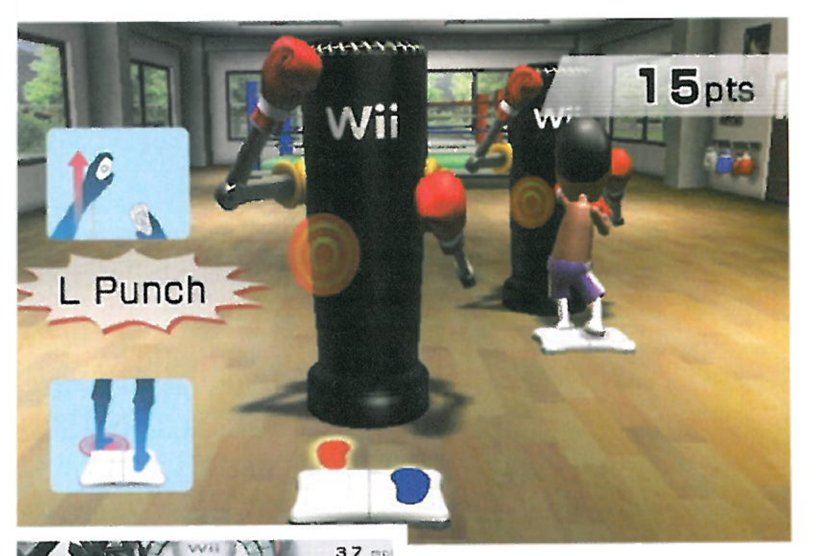


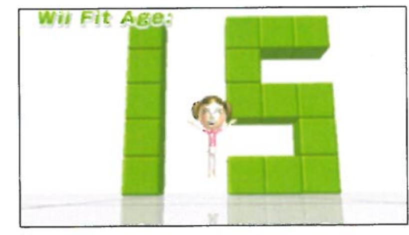
Ese clásico escenario de supervivencia, la Lucha de Globos, ha sido eliminada y reemplazada por tímidos turnos para puntuar. Los 12 karts se dividen en múltiples equipos –la IA ocupa los puestos restantes– y tienen tres minutos para romper tantos globos como sea posible. Los encuentros de gato y ratón han sido reemplazados por la versión *Mario Kart* del Hipopótamo Tragabolas. Una locura.

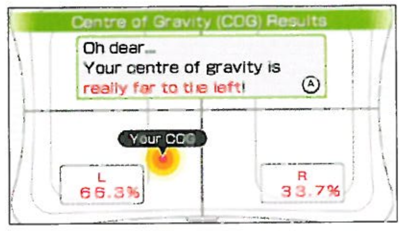


WII FIT

PLATAFORMA: WII PRECIO: 89,95 € LANZAMIENTO: 25 ABRIL
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO





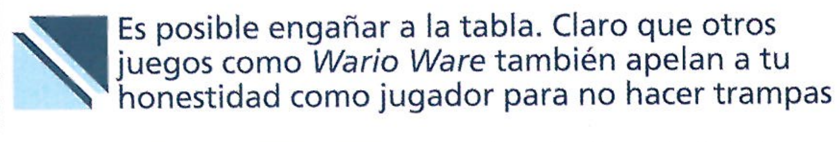


A diferencia de *Brain Training, Wii Fit* está pensado para que lo usen los niños. Cada día te dirá si debes adelgazar un poco o estás en tu peso.



Nintendo te quiere con memoria y en buena forma física. Primero el Dr. Kawashima fue la excusa para hacer funcionar tu cerebro y ahora llega *Wii Fit* para poner en marcha tu cuerpo. El nuevo alfabeto de Nintendo empieza por la M de movimiento. Y la consecuencia es un cambio de papeles. Aquellos que antes miraban con recelo a las consolas porque les parecían alienantes ahora se abalanzan a reservar su *Wii Fit,* y aquellos que veían en su consola el objeto de deseo ahora miran a la Wii con recelo. Las revistas especializadas nos preguntamos si debemos considerar a *Wii Fit* un videojuego o un software de entrenamiento similar a los programas de la televisión de Eva Nasarre.

Pero hay dos elementos que hacen que *Wii Fit* sea un juego, y que sea uno bueno. El primero es la Wii balance board, esa



Es posible engañar a la tabla. Claro que otros juegos como *Wario Ware* también apelan a tu honestidad como jugador para no hacer trampas

báscula sofisticada que detecta tu centro de gravedad, demasiado pequeña tal vez para los pies occidentales (un 43 cabe justo) y que aguanta poco peso (150 kilos) para los corpachones americanos. Pero el verdadero valor de la balance board es su uso en otros títulos: el skate y el esquí ya parecen en camino, pero el límite estará en la imaginación de los desarrolladores.

Si te picas tanto con alguien que jugais con el mismo Mii retándoos a un minijuego, la tabla te avisará de que tu peso ha cambiado desde la última vez que te te subiste a ella y te preguntará si quieres pesarte otra vez. Pese a su precisión, la tabla no es infalible; si quieres, es posible engañarla en casi todos los ejercicios. Claro que otros juegos como *Wario Ware* también apelan a tu honestidad como jugador para no hacer trampas así.

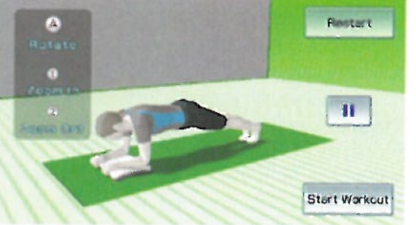
El segundo elemento que da consistencia de videojuego a *Wii Fit* es que cumple el primer mandamiento de Nintendo: es divertido (lo que ahora la propia empresa japonesa llama "el ADN Nintendo"). Para algunos es difícil incluir en la misma frase las palabras diversión y ejercicio físico, pero lo cierto es que tener que estar pendiente en la mayoría de los ejercicios de tu punto de equilibio constituye un reto, y muchas ocasiones se te olvida que estás haciendo un esfuerzo: las piernas te tiemblan y saludas a músculos que notas por primera vez en tu vida, pero de lo que estás pendiente es de mantenerte dentro del equilibrio que te pide y de conseguir una puntuación que te permita ascender en los rankings. Y no sólo en los minijuegos (aunque el salto de esquí tiene todas las papeletas para ser el más practicado con diferencia). En *Wii Fit* pueden estar los datos de hasta ocho Miis; sus pesos, el ejercicio que han hecho, el peso al que aspiran y sus puestos en las clasificaciones.

Sabido es que el poderío de la Wii no reside en sus gráficos, pero sí es cierto que en este caso pecan de un exceso de austeridad. Desde luego, no hay ningún elemento que distraiga del ejercicio. Los hieráticos entrenadores intentan animar, pero no dejan de ser distantes, y los fondos de colores cumplen quizá una innecesaria función de saber qué tipo de ejercicio estás realizando. Tal sobriedad gráfica potencia la sensación de seriedad



Los minijuegos serán los que más despertarán la rivalidad entre quienes jueguen con la misma consola. Un buen equilibrio, una vez más, es la mejor de tus bazas.





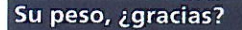
Cada día puedes elegir unos ejercicios diferentes, en función de tus aptitudes físicas y las ganas que tengas de moverte. Para algunos de los ejercicios, como el que está arriba del todo a la derecha, no utilizarás la tabla, y en otros necesitarás el Wiimando.

en los ejercicios de *Wii Fit*, pero supone un coste en la alegría que tiene el juego.

Para los jugones, *Wii Fit* es un programa de entrenamiento físico, y para los médicos que intentan poner a la gente en forma es un videojuego que consigue mover a la gente. *Wii Fit* no conseguirá que adelgaces, aunque todos los días te pese y te diga tu índice de masa corporal (IMC); no te hablará de dietas (aunque sí te asustará presentándote un Mii gordezuelo cuando sobrepases el IMC ideal), porque lo que realmente pretende es que te muevas, que utilices todo tu cuerpo para dirigir el juego. Te animará a mejorar día a día tus resultados y, por tanto, tu forma física. No importa tanto el peso que tengas o que logres como que hayas dejado atrás el sedentarismo y te muevas, que es lo que recomiendan los médicos en los últimos años y lo que controla la tabla.

Quizás lo más curioso es que *Wii Fit* puede formar parte de tu vida diaria hasta tal punto que echarás de menos tus ejercicios de equilibrio cuando estés lejos de la tabla. Y te permitirá pasar buenos ratos mejorando tu punto de equilibrio y tu salud. No hay que olvidar que, a fin de cuentas, se trata de un juego. **[8]**

Su peso, ¿gracias?





Siguiendo el estilo *Brain Training*, lo primero que hace *Wii Fit* es decirte tu peso y establecer tu edad física basándose en tu equilibrio durante las pruebas, que en las primeras ocasiones suele ser bastante superior a tu edad real. Luego puedes decidir qué peso quieres perder (o ganar) y el plazo para hacerlo. Cada día, al empezar *Wii Fit*, el juego repite las pruebas del equilibrio y el peso (lo que puede ser desesperante y desmoralizante si te alejas de tu objetivo). Este control de peso resulta algo ajeno al resto del juego, ya que en los ejercicios no tiene tanto que ver tu IMC como tu flexibilidad o tu estado de forma, peses lo que peses.



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 69,95€ DISTRIBUCIÓN: SEGA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: CREATIVE ASSEMBLY

¡A por ellos, chaval!



Cuando asaltas un asentamiento, reclutas antes a varias decenas de soldados para tu campaña. Aunque liberarlos no es suficiente; casi siempre se te pide que realices una misión para convencerlos. Normalmente son objetivos sencillos, de ir y volver, matando, a una localización cercana. La cantidad de veces que aparecen y lo monótonos que son, es parte de la asfixiante ausencia de variedad de *Viking*. Aunque una de ellas, que está basada en investigar un sonido preocupante que llega de unas montañas cercanas, ofrece la ocasión para esbozar una sonrisa.

Viking tiene un problema. Y uno que consigue nublarle. Aunque no tiene sentido decir que no es un videojuego brillante, por supuesto, hay razones que justifican que este análisis termine con esta nota. Aún así, sus fallos parecen cuanto menos peculiares cuando se comparan con sus puntos fuertes. *Viking* está construido bajo valores arcade, y los emplea con eficiencia y energía. El combate se fundamenta en combos, bloqueos, maniobras evasivas, movimientos mortales y un puñado de ataques especiales. No es demasiado complejo, pero resulta suficiente para retratar la sensación de brutalidad mientras que nunca deja de ser sencillo en su manejo. Y aunque puedes estar cansado de los típicos momentos de infiltración, aquí se han integrado de una forma espléndida.

Y después vemos el pedigrí técnico. Cada nivel tiene unas amplias proporciones, claramente visibles, además, repletos de lugares clave y enemigos. Con esta amplitud se agradece la inclusión de un teletransporte entre puntos, que funciona instantáneamente en cuanto decides usarlos. Su estilo gráfico está en un lugar entre los campos de *Oblivion* y el toque de dibujo animado de *Fable*. El gran tamaño de los niveles no resulta un impedimento si quieres cubrir las distancias a pie, amenizadas por los escenarios y las grandes

Los QTE que se utilizan para eliminar a soldados de elite son interesantes, con un estilo muy dinámico. Aunque después el juego abusa de darle al botón B para el resto de interacciones; abrir puertas, cofres, activar teletransportadores, o desbloquear barreras.







En las regiones de Hel, el escenario está nubes, lluvia y oscuridad. Ver cómo las tierras que has liberado tienen cielos claros y vitalidad es una recompensa aceptable.

poblaciones que están presentes en ellos, albergando auténticas legiones de aliados y enemigos. Pero pese a todo ese sólido acabado, sólo una o dos horas después de comenzar *Viking*, un profundo desinterés aparece en escena. Está inevitablemente claro que tu función, pese a toda la libertad del viaje, es sólamente una. Recluta tropas y hazte con suministros para asaltar el siguiente asentamiento Hel del final de cada nivel. Aunque ésa no es toda la experiencia, es la sensación que queda, y aparece demasiado pronto. El precioso marco en el que se ambienta queda prácticamente sin explotar. No aparecen misiones secundarias de peso y hay una alarmante ausencia de progresión en el personaje. Las grandes batallas son vibrantes, pero presentan repetición en el proceso que acaba por restarles valor. Las apariciones de dragones son de lo mejor del título, pero el método de obtención se vuelve a repetir. De golpe, nos vemos inmersos en esa época en el que los mundos abiertos sumergían a los jugadores en universos temáticos, pero que fallaban en proporcionar misiones igualmente absorbentes.





También hay buenos momentos. Escalar un barco-cementerio presenta un extraño momento de exploración. Y las misiones puramente de sigilo aportan emociones inesperadas. Aunque son largas, y cualquier error es fatal. Para un juego que parece tan sabio en sus fundamentos y exhibe tal talento, esta duración es absurda. Una pena, pero parece que Creative Assembly ha logrado su máximo esplendor con *Spartan: Total Warrior*. **[6]**







Es posible "pintar" a los moogles que te encuentras utilizando un editor. Esto permite cambiar la apariencia del bicho, desde el color de sus mejillas a la cara. El juego incentiva intercambiar estos moogles tuneados via Mog Trader, otra indicación de la edad del público al que se dirige.



En el multijugador es posible jugar en un modo libre, en el que los escenarios desbloqueados en el modo individual se pueden explorar en grupo, o en el modo quest.





Durante el juego te cruzarás con los típicos moogles. Cuando te acerques, te marcarán con un sello. Recoge suficientes y desbloquearás un minijuego de carreras.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 39,95 € DISTRIBUCIÓN: PROEIN GAMES
PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX

El *Crystal Chronicles* original pudo ser un intento de llevar a los fans de los RPGs multijugador a reunirse bajo una misma pantalla, pero no cuajó. La alta inversión inicial (una Game Boy Advance y un cable por cada jugador que funcionaban como un mando conectados a una GameCube), combinada con unas mecánicas bastante repetitivas que fueron fácilmente superadas por su rival *Four Swords,* dejaban claro que este *Final Fantasy* para GameCube no merecía ni la pena ni el esfuerzo.

Esta continuación *Ring of Fates* llega sin ese espíritu pionero, en una misma consola y apostando por igual por el juego individual y el multijugador. Es un lanzamiento bienvenido al catálogo de DS, inexplicablemente hambriento de títulos de este tipo, incluso a pesar de necesitar más de un cartucho en el multijugador y de la ausencia de modo online, algo que pone trabas a jugar en grupo.

El nombre *Final Fantasy* puede despistar. Éste es un título de acción en una perspectiva isométrica en 3D de ésos de resolver puzles en mazmorras para conseguir la llave, unas mecánicas que lo acercan más al territorio de *Zelda* que a la serie de la que toma el nombre. Esta liberación no se extiende a la premisa del juego, que de nuevo se centra en los cristales; esa temática insulsa de la que todo seguidor de Square Enix, hasta el más duro, ya está cansado. Dos gemelos, Yuri y Chelinka, deben proteger su mundo desvelando los secretos del Gran Cristal. Una historia quemada que se vuelve a narrar para un público muy joven.

La acción se divide en dos facetas, pueblo y mazmorra. Después de descubrirlos, eliges los escenarios desde una lista en lugar de desplazarte a la zona correspondiente del mapa, lo que hace que el mapa sea muy pequeño para lo que viene siendo habitual en el género. Los pueblos no tienen apenas interés, y apenas tienen habitantes; están poblados sólo en las zonas con un propósito como subir de nivel armaduras, armas y estadísticas, comprar hechizos, materiales y forjar nuevos ítems. Las mazmorras, en contraste, son complejas, laberínticas madrigueras repletas de enemigos, cofres de tesoros y del clásico enfrentamiento con el jefe final.

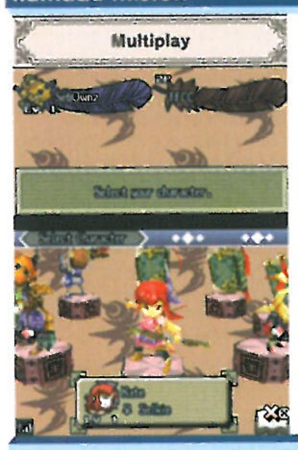
El combate en estas mazmorras se ha visto restringido por la efectividad de machacar el botón de ataque para cortar las hordas de enemigos, la mayoría de los cuales hacen uso escaso del sistema de batalla. Aunque, como la pantalla táctil es un menú vivo, es rápido y fácil cambiar entre hechizos, pociones e incluso personajes, en mitad de la batalla. El diseño de las mazmorras y la curva de progresión son relativamente fáciles.

Ring of Fates es sólo parecido a *Zelda* en la superficie: no hay argumentación de las habilidades o de las herramientas y los jefes finales requieren poca estrategia más allá de atacar sin descanso su punto débil. Y el resultado no entretiene ni a su público más joven. Si se juega con tres amigos más, la cosa mejora, pero el juego no hace ninguna maniobra inteligente, original o competente para recomendar este estilo por encima de un MMO. **[6]**



Junto al ataque directo, también tienes un golpe con salto, un lanzamiento y dos ataques de espada; uno de ellos permite lanzar al enemigo al aire para atacarle desde abajo. Añade algo de variedad al *machacabotoneo* al que acaba abocado el juego.

Una tribu llamada misión



Los personajes se dividen en cuatro tribus: Clavats, Liltys, Yukes y Selkies, cada una con habilidades únicas. Según avanzas en el juego, ganas la habilidad de cambiar entre personajes de distintas tribus. Los Clavats realizan un poderoso ataque, los Yukes resuelven puzles dibujando una línea de "hilo mágico" del personaje al objeto que quieres activar. Los Selkies pueden disparar varias flechas a un único objetivo, y los Liltys pueden invocar una urna similar a un barril que rueda para infligir daño a un oponente o para escalar a un nivel superior.



DARK SECTOR

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 59,95 (360), 64,95 (PS3) DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: D3
ESTUDIO: DIGITAL EXTREMES

Donde la mayoría de los juegos te habrían hecho confirmar el cambio en las mejoras en las armas, aquí se realizan en cuanto pulsas el botón. Con tan pocas ranuras para armas, puedes arrepentirte de tus errores.

El poder en tu mano



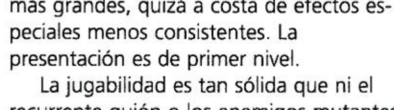
Progresar en *Dark Sector* desbloquea más poderes para la mano: la habilidad para utilizar una cámara, realizar poderosos lanzamientos o cargarla con poderes elementales (hielo, fuego y electricidad) antes de detonarla. Los enemigos y los puzles sirven para utilizar todo su potencial, los robots solo son vulnerables a la electricidad para producirles cortocircuitos y algunos atrincherados tras sólidas defensas requieren un lanzamiento en parábola para impactarles. El hielo es especialmente provechoso, porque es capaz de congelar el agua que cae y produciendo así pilares defensivos, o solidificando ríos en canales transversales.

Con *Dark Sector,* Digital Extremes ha creado un monstruo de Frankestein que funciona. No tiene alma ni personalidad propia, pero esa es la naturaleza de esta bestia.

Su sistema de movimiento es idéntico al de *Gears of War.* Su héroe, un indescriptible guaperas llamado Hayden Tanno, utiliza una vista por encima del hombro. Sus enemigos, se han mudado desde *Killzone, Rogue Trooper* y *Devil May Cry,* con jefes finales que tocan desde los mechs Kojimescos a los villanos estilo Capcom.

Docenas de reviews han comentado ya la historia muy similar a otras y otros plagios procedentes de juegos peores que éste. La diferencia entre ellos está en la motivación. De forma similar a *Unreal Tournament, Dark Sector* roba para aprender y refinar esos elementos.

Dark Sector es un shooter sofisticado con el ojo puesto en no descuidar las cosas que importan: gratificación instantánea, puzles que requieren algo más que una pulsación de gatillo, y una presentación poderosa junto a unos gráficos impresionantes. La mayor parte del tiempo, su motor, el Evolution Engine, parece más eficiente, maleable y atractivo que el mismísimo Unreal Engine 3, dibujando finas líneas y golpeando con contrastes más grandes, quizá a costa de efectos especiales menos consistentes. La presentación es de primer nivel.



La jugabilidad es tan sólida que ni el recurrente guión o los enemigos mutantes pueden lastrarla, aunque su personalidad mantiene todo el conjunto rodando. Su control emplea sólo una parte del mando, reservando la otra para disparos y movimiento. Sólida, aunque no del todo convincente, su física puede ofrecer muertes precisas o de una aleatoriedad espectacular, con cortes a las cabezas o a otras zonas del cuerpo que hacen que los miembros salgan volando.



Se pueden recoger armas del suelo a distancia y desde cobertura, usando el brazo mutante. En manos poco expertas esta mecánica se autodestruirá.

Las armas, el daño y la abundante munición lo hacen demasiado fácil, aunque sus jefes finales cuando atacan dejan al descubierto una lista sinfín de puntos débiles. Esto, en cambio, en un juego que sufre de una alarmante carencia de inspiración en sus últimos niveles, puede ser algo que se agradezca. La mezcla de diseño japonés y americano es una de las uniones más fértiles de los últimos años.

En el multijugador rechaza la simple clonación múltiple de Tanno, al estilo *Halo.* Es un conjunto válido para disfrutar unos días más que semanas, pero correcto dado lo que tardan los jugadores online ahora en cambiar de título.

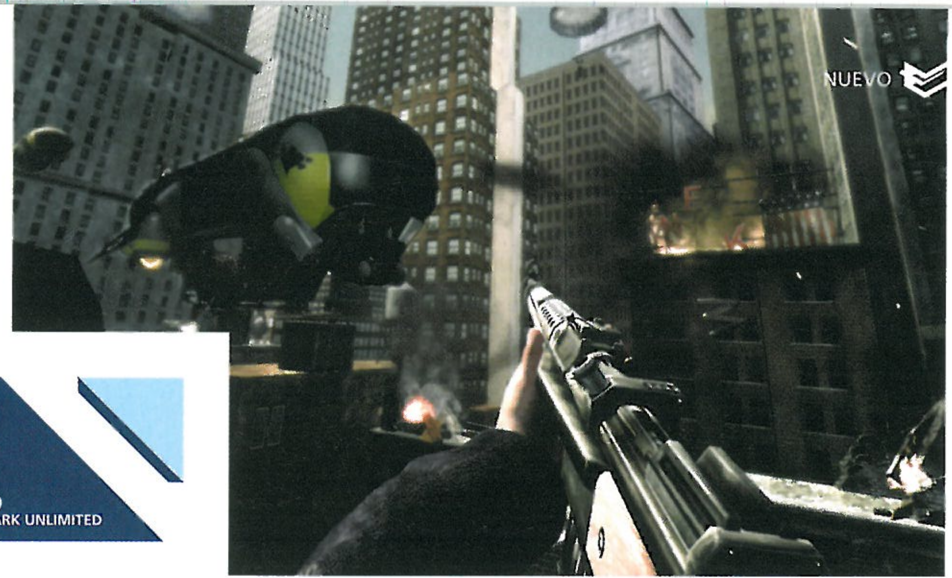
Dark Sector demuestra que una gran visión no es un requisito indispensable para un diseño inteligente y una jugabilidad sólida. Pero da pena ver cómo Digital Extremes, un estudio con tanto talento, se basa en la sabiduría de otros. **[7]**



Los enemigos de *Dark Sector* ponen mucho esfuerzo en sus ataques, aunque se pueden esquivar y encadenar con un golpe final con el botón B.







TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PS3, PC
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 49,95 (360, PC), 69,95 (PS3)
DISTRIBUCIÓN: ATARI PRODUCCIÓN: CODEMASTERS ESTUDIO: SPARK UNLIMITED

El concepto central de *Turning Point* es la enésima fantasía apocalíptica. En este mundo de historia alternativa, Hitler ha conquistado Europa, Inglaterra ha caído y la acción comienza cuando el ejército alemán lanza una sangrienta ofensiva para invadir América, empezando por Nueva York. Este asalto aéreo en la gran manzana es una secuencia de apertura muy inspirada, con unos nazis capaces de intimidar. Desafortunadamente, el videojuego que se encuentra detrás de este fino escenario se resquebraja rápido en mil pedazos.

Pero más alarmante es la negligente forma en la que *Turning Point* ha empleado el mando de 360, un pad con una larga trayectoria sirviendo bien al FPS. Conforme guías al desarmado Dan Carson por las calles en la invasión parece que arrastra los pies cual adolescente pasota. El movimiento es torpe y lento, como lo es la velocidad con la que el stick derecho mueve la perspectiva. Sorprende porque estos errores de novato los comete un estudio con cierto crédito, responsable del decente *Call of Duty: Finest Hour.*

La situación se sigue deteriorando cuando el personaje pone sus manos en una ametralladora. *Turning Point* ha conseguido que el control experimente una regresión que lo ha dejado al nivel de casi un lustro atrás. Los tiroteos son un desastre gracias al pésimo sistema de puntería y cambiar entre las tres opciones de sensibilidad no aporta ninguna mejora.



La invasión de Nueva York promete una carrera sin aliento cuando paracaidistas y aviones cruzan el cielo. Cuando el framerate empieza a pegar tirones con los efectos visuales –como explosiones–, surge la decepción.

El desastre de *Turning Point* se extiende más allá de lo que concierne al manejo. Las pausas para cargar datos son demasiado frecuentes –hemos contado incluso solo diez segundos de acción entre dos cargas– y el framerate tiende a pegar bajones a nada que el motor dibuje algún mínimo efecto de explosiones. Todavía hay más. Los obstáculos invisibles y cuerpos que flotan llenan los escenarios, las texturas irrumpen sobre los objetos segundos después de aparecer éstos, y en muchas ocasiones, la IA parece ignorar hasta la misma presencia de Carson.

Una carencia total de señales provoca que pueden pasar minutos hasta que el jugador sepa cómo llegar hasta el siguiente objetivo. Las misiones están forzadas: una de ellas nos pide eliminar dos tanques justo en el increíble momento en el que ambos están aparcados bajo dos inmensos agujeros por los que puedes colarte y plantar la bomba sin que nadie se entere.

Turning Point al menos habla el demasiado habitual lenguaje visual sobre el que se han construido otros shooters basados en la Segunda Guerra Mundial, y la arquitectura de Nueva York pone cierto interés estético. Pero la interesante historia nunca va más allá de la especulación en la corta rebelión (de no más de cinco horas) que vive el protagonista. *Turning Pont* nos deja con la sensación de querer que las cosas hubieran sido diferentes. **[3]**

Cuando agarras a un enemigo, escalas un obstáculo o haces que Carson se agarre a un saliente, *Turning Point* cambia a la vista en tercera persona. Aunque puede parecer un cambio de agradecer, el movimiento resulta desorientador y nunca es cómodo.

Pulsa el botón



Turning Point **intenta enriquecer sus discretos tiroteos permitiendo que Carson agarre a sus enemigos si están cerca. Una pulsación de botón y un toque del pad y estarás cubriéndote con un cadáver o agarrando a un enemigo como escudo humano. Pero, al igual que otras interacciones, como las palancas que se deben activar, es difícil encontrar el lugar preciso en el que la acción se activa y puedes encontrarte intentando agarrar a un enemigo mientras él te vacía el cargador en el pecho.**



Tristemente, *Turning Point* nunca intenta vivir al mismo nivel que propone su idea central. Las intrigas políticas, emocionales y personales que trae consigo el asalto alemán y su impacto nunca se exploran satisfactoriamente.





MYSTERY DUNGEON: SHIREN THE WANDERER

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 € DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: CHUNSOFT

Dando palos de ciego

Cada vez que intentes llegar a la Tierra del Cóndor de Oro te toparás con distintos personajes que te propondrán diversas gestas secundarias tanto en ciudades como en mazmorras. Éstos hacen sus aportaciones a la pobreza que podría representar ir dando palos por mazmorras a través de sencillos pero sutiles y sorprendentes encuentros. Uno de ellos tiene lugar con una mujer que te promete una sorpresa: si accedes, te deja ciego durante varios turnos. Reaparece más adelante sosteniendo que fue su hermana quien lo hizo, y te ciega de nuevo. La siguiente vez que te la encuentres, cuando la atacan dos hombres a los que también ha engañado, elige ayudarla y se unirá a tu grupo.

No te fijes en la puntuación. *Shiren the Wanderer* es el fiel remake de un juego de rol en la línea de *Rogue* que apareció sólo en Japón para la SNES en 1995. Como tal, representa un anacronismo y una rencorosa entrega de un tipo de juegos que la industria del consumo masivo dejó atrás hace mucho tiempo. Pero eso no significa que no pueda proporcionarte una experiencia gratificante, a pesar de lo tremendamente inapropiado e injusto que resulta en una consola portátil y de que está en inglés.

Ambientado en un Japón feudal y fantástico, el juego ofrece un viaje con enfrentamientos por turnos a través de treinta niveles aleatoriamente generados que deberemos recorrer en busca de la Tierra del Cóndor de Oro. Cada pocos niveles, encontramos un área de descanso, con tiendas, posadas, almacenes y otros recursos, pero, mueras donde mueras, regresarás a la ciudad inicial, en el primer nivel, y perderás todo el dinero y todos los objetos que no hayas conseguido guardar en el almacén. Se trata de una característica relativamente estándar en la clase de juegos tipo *Rogue*, pero a los usuarios de la DS, acostumbrados al enfoque de Nintendo, que se preocupa por el jugador, les parecerá doloroso e innecesario.

Sin embargo, para aquellos dispuestos a perseverar, puede ofrecer algunos de los momentos más intensos en el ámbito del videojuego, ya que la muerte aquí no es un contratiempo sin importancia, y tu destino está en manos del azar. Empezarás los niveles rodeado de monstruos, o caerás en trampas que te dejarán desorientado y perplejo. Pasarás diez niveles buscando un arma que no conseguirás, muriendo de hambre porque no encuentras comida. Morirás una y otra vez, porque al juego no pareces importarle. Pero, a pesar de que pueda sonar frustrante, la épica de tus gestas está repleta de significado, porque no te encuentras embarcado en un recorrido previamente concebido por un diseñador de juegos, sino en tu propia cruzada personal en la cual, ganes o pierdas, lo que cuenta es cómo lidies con los avatares de la fortuna.

La ciudad de la que partes sirve para explicar lo intrincado de *Shiren the Wanderer*: Fei's Problems es una serie de 50 desafíos de un solo nivel que te enseñan su mecánica a través de complejos rompecabezas de juego estratégico. Funciona como tutorial acerca de las particularidades de sus múltiples objetos, incluidas las varitas, que pueden hacer cosas como intercambiar la posición de Shiren con la de sus enemigos. Comprender cómo se utilizan todos ellos y el comportamiento de trampas y enemigos resulta esencial para la supervivencia, y completar cada nivel te hará ganar un objeto aleatorio que puede conducirte a empezar el siguiente con la suerte de tu lado.

A través las sucesivas fases, acumularás y mejorarás objetos y armamento, y avanzarás en las gestas secundarias, y poco a poco tus oportunidades de llegar más lejos se incrementarán.

Sí, se trata de una versión apenas actualizada de un antiguo juego que, dada su retorcida mecánica a la hora de guardar, no es ideal para jugar por ahí y a ratos. No obstante, *Shiren the Wanderer* posee encanto, intensidad y un valor duradero que, a pesar de su abstracta capacidad para crisparte, rebasa experiencias de juego mucho más modernas. **[6]**



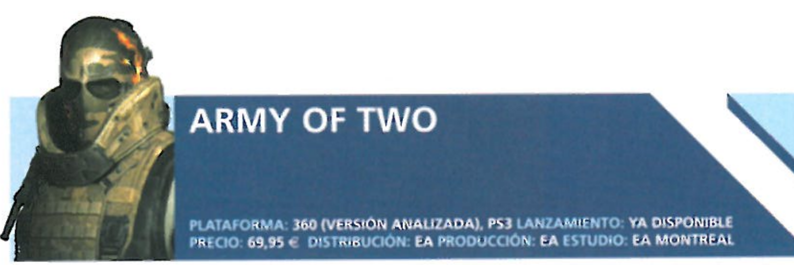
Cuando los matas, los Soldados Infernales resucitan y atacan a los demás adversarios para nivelar el juego frente a un oponente terrorífico.



A pesar de que la ambientación está integrada por trazados simples a base de pasillos y habitaciones y de que, excepto ciertas paredes rompibles, el entorno no es interactivo, la variedad de escenarios refuerza la sensación de que te encuentras embarcado en una gesta llena de significado.



Es crucial comprender qué hace cada objeto, especialmente porque, como están repartidos tan aleatoriamente, tendrás que apañarte con lo que tengas.



ARMY OF TWO

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,95 € DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA MONTREAL

El juego incluye algunas referencias al hip hop poco oportunas, como una frase extraída de NWA. A los seguidores de este grupo les hará poca gracia una sección a lo Wu-Tang Clan.

Si has visto la película *Team America* te sonará la frase: "América, ¡sí, joder!". Y estas tres palabras representan bastante bien la esencia de *Army of Two*. Excepto una misión en Miami, es un juego basado en recorrer escenarios como Somalia, Afganistán, Irak o China, matando a los milicianos locales con un arma "tuneada" –lo dice EA Montreal, no nosotros–. Los enemigos tienen nombres como Ali Youssef y Mohammed Al Habiib, y el diálogo típico entre secuencias de vídeo es: "tío, cuando acabe esta guerra, nos vamos a tomar unas birras, hijoputa!". Un argumento donde, precisamente, no abunda la inteligencia.

Gears of War, por ejemplo, mostró cómo un guión con marines hipermusculados con armaduras y con violencia por doquier puede tener una historia coherente. *Call of Duty 4* aportó credibilidad a la recreación de situaciones extraídas de conflictos reales. *Army of Two* no se merece ser puesto al mismo nivel que estos dos títulos, ni en mecánicas ni en historia. Su intento de crear interés con el enigmático mundo de los contratistas militares privados se estropea por sus villanos de broma. Y con ese final que intenta asentar franquicia, la actitud general del juego parece intentar convencerte de que las compañías militares privadas son algo bueno si eres uno de ellos. Parece que tendremos que esperar a *Haze* para ver algo de cerebro en los disparos en la cabeza.





Los diálogos dan buenos ratos: "Da gracias a que no hemos luchado con ninguno de nuestros colegas todavía". A lo que la respuesta natural es "Eso apesta, tío...".





***Army of Two* tiene chispa en ciertos momentos: el protector que llevas en la entrepierna lleva escrito "MERC" con letras grandes, algo que debe servir de ayuda para despistar a los enemigos que se te quedan mirando el paquete.**

Dejando estas consideraciones aparte, *Army of Two* es un shooter en tercera persona bastante lineal, centrado en tiroteos a gran escala y con un equipo de dos hombres. Funciona bien en algunos de sus elementos, pero es en el cooperativo donde el juego tiene su mejor momento, mostrando el verdadero potencial del concepto en unos enfrentamientos caóticos y cómo el trabajo en equipo puede ayudar a diezmar a los enemigos. La IA de éstos presenta fallos distinguiendo a los objetivos, y los enemigos suelen intentar flanquearte sin darse cuenta de que pasan por delante de la línea de tiro de tu compañero. En contraste, tienen una puntería prodigiosa cuando disparan sin mirar. De hecho, mantener tu culo a salvo disparando sin mirar mientras estás a cubierto acaba siendo una herramienta clave.

Cuando no juegas con un amigo, la IA de tu compañero también muestra ciertos malos hábitos: te arrastrará al medio de un tiroteo mientras intenta curarte, se quedará atascado y, la peor de todas, depende de ti para que corrijas su torpe comportamiento. Los niveles están llenos de secciones para dos jugadores: desniveles que se deben superar con saltos en los que hacen falta dos pares de manos. Irónicamente también necesitas a los dos personajes para abrir algunas puertas que están bloqueadas. Con seis horas de duración, al menos no se hace muy largo.

Army of Two ofrece poco de nuevo; pese a los destellos que ofrece su propuesta de juego cooperativo, y el resto ya lo hemos visto en otros títulos del género, y mejor. Hay algunos shooters igual de descerebrados entre los que elegir, pero también existen muchos otros títulos del género infinitamente mejores. **[4]**

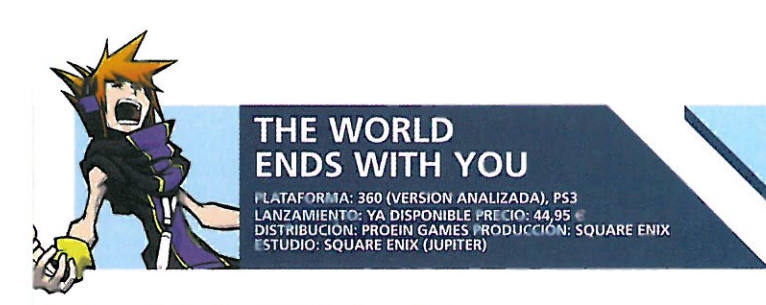


Existen problemas de *clipping*, pero no afecta a la diversión de la física ragdoll, incluso cuando finges tu propia muerte. Prueba a hacerlo en unas escaleras.

Yo contigo, tú conmigo



El 'aggrometer' es la propuesta más interesante de *Army of Two*, y está relacionado con la atención que el enemigo pone en cada miembro de tu equipo. Representado por una barra y un efecto que recubre a tu personaje de un aura roja o transparente, se ve cuando atraes el fuego o cuando eres casi invisible a ojos del enemigo. Por desgracia, las aplicaciones de esto no van más allá de eliminar a rivales blindados por delante o con armaduras más completas. Hacer de francotirador por partida doble es exactamente lo mismo, una idea sólida a la que el juego no le da la importancia que debe. Y qué decir del salto conjunto en paracaídas... Como poco, un sinsentido.



THE WORLD ENDS WITH YOU

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 44,95 €
DISTRIBUCION: PROEIN GAMES PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX
ESTUDIO: SQUARE ENIX (JUPITER)

Elige tu propia experiencia

En otro giro único, el juego te permite escoger el nivel de Neku en cualquier momento. Es posible cambiarlo desde el máximo alcanzado hasta el nivel inicial con el que comienza. Bajar tu nivel complica la dificultad, los enemigos resisten más y te dan menos experiencia. Aunque aumentan tus probabilidades de encontrar nuevas chapas y de expandir tu catálogo de golpes y movimientos. Es una idea ingeniosa que se añade a las ya de por sí flexibles y profundas mecánicas.

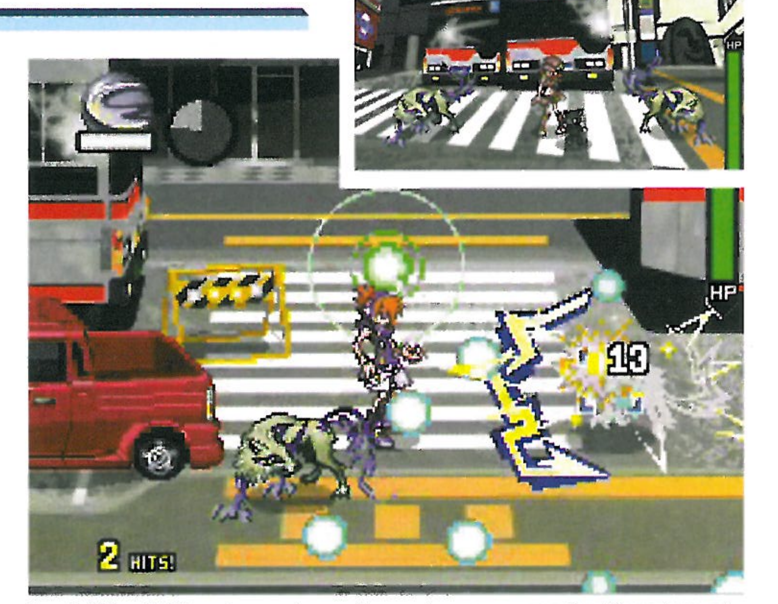
Tatsuya Kando, director de *The World Ends With You,* ha admitido que lo primero que decidió el equipo de desarrollo fue la ambientación del título: un vibrante distrito de Shibuya, en Tokio (Japón). Su punto de referencia más claro en los videojuegos es *Viewtiful Joe.* Como en él, el estilo se diseñó antes que el contenido.

La gracia de Tetsuya Nomura a los diseños de personajes a la moda hasta el estilo graffiti para las fuentes o la dramática y bella banda sonora de estilo J-Pop y la inconsciente integración en los teléfonos móviles, reproductores Mp3 y chapas. Todo está presente en las mecánicas del juego, y esto lo hace un título afilado para calar entre los jóvenes japoneses. El frenético estilo impacta en su objetivo, pero no se percibe como un intento corporativo y sin alma de llegar a este público. Es potente y culminado con la presencia de su prota adolescente, Neku.

La historia proporciona un marco en el que la jugabilidad encaja. Neku acaba en una esotérica competición de siete días organizada por un misterioso grupo de encapuchados llamados los Reapers. Cada día recibe mediante un SMS en su teléfono móvil una nueva tarea que debe completarse antes del atardecer, si quiere evitar ser "borrado". Incapaz de abandonar Shibuya, y con una cuenta atrás grabada en su mano, Neku no tiene más opción que participar, recorriendo las calles de Shibuya de punta a punta, ayudado únicamente por su compañero.

El juego está amenizado por escenas de vídeo y densos diálogos, pero cuando el control se aparta de la historia, las mecánicas son más profundas e interesantes, haciendo un uso único de las dos pantallas de DS a la vez. Principalmente, combates unos monstruos llamados "Noise". Neku y Shinki se controlan simultáneamente, cada uno en cada una de las pantallas de la consola. Neku se maneja con el stylus en la pantalla táctil, y ejecuta diferentes tipos de ataques –llamados "Psychs"– dependiendo de las chapas (la metáfora para movimientos) que tenga equipadas. El segundo personaje se controla en la pantalla superior haciendo uso del pad, combinado con los botones para dictar los golpes que realice.

Parece que el juego va a exigir mucho a su jugador. Controlar dos personajes en paralelo en dos pantallas diferentes con dos mecanismos totalmente distintos es una tarea complicada, pero al poco tiempo es manejable y después divertida.



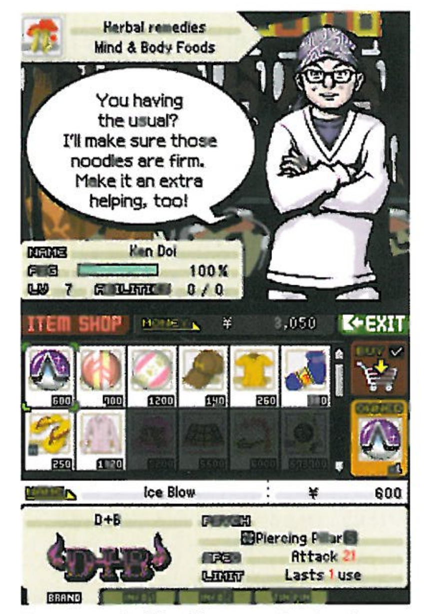
Cuando Neku o Shinki asestan un golpe, una llama verde pasa a su compañero. Si encadenas golpes alternativos, aumentará el poder de tus impactos y el contador de combo.



Neku y su compañera comparten barra de energía, forzando a los jugadores a tener un ojo encima de cada una de las pantallas. Al principio el juego te permite que solo te centres en una de ellas, encargándose la IA del segundo personaje, pero luego lo controlarás tú solo.



Los mismos enemigos aparecen en las dos pantallas a la vez, así que si Neku derrota a uno, éste desaparecerá de la pantalla de Shinki y viceversa. Tu eres quien elige combatir o no a los Noise, no hay encuentros fortuitos.



Como era predecible, el juego mantiene los elementos de RPG por los que es bien conocido su desarrollador. Un factor importante: La versión que ha llegado a España está en inglés.

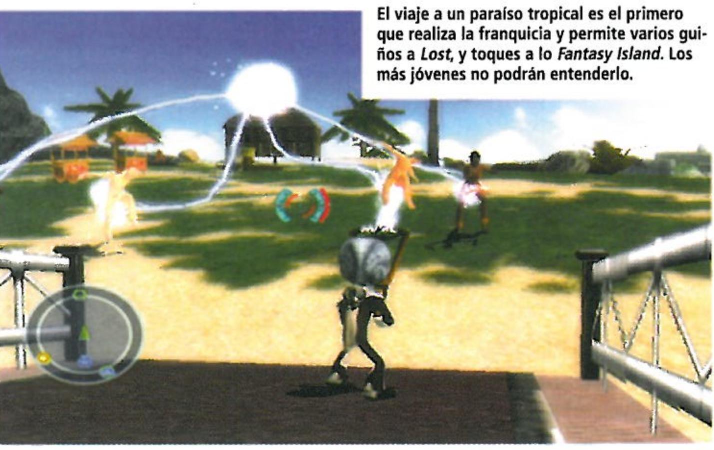
Los enemigos dejan caer chapas que amplían el repertorio de movimientos. Con éstas y como ambos personajes ganan experiencia por separado, es posible personalizar tu equipo. Cada enfrentamiento se puntúa al estilo *Viewtiful Joe,* lo que garantiza que importa más el espectáculo que la personalización. Semejante cantidad de movimientos por descubrir, y una nueva forma de enmarcar un desafío interactivo junto con una historia interesante son profundidades que merecen la pena explorar. **[8]**





DESTROY ALL HUMANS: BIG WILLY DESATADO

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 59,95 € DISTRIBUCIÓN: THQ PRODUCCIÓN: THQ
ESTUDIO: LOCOMOTIVE



El viaje a un paraíso tropical es el primero que realiza la franquicia y permite varios guiños a *Lost,* y toques a lo *Fantasy Island.* Los más jóvenes no podrán entenderlo.

Big Willy Desatado es algo así como una abducción alienígena en sí mismo; una que partió desde los creadores de la serie, Pandemic y que se ofreció a Locomotive para investigar las posibilidades del Wiimando. Pero mientras que Pandemic consiguió mezclar ese humor de películas de serie B y el caos de los escenarios de mundo abierto como tambien logró en su otro éxito, *Mercenaries: Playground of Destruction,* Locomotive solo ofrece chistes malos y peleas de patio de colegio.

Vagando por uno de los mapeados más pequeños que se han visto dentro del género popularizado por *GTA,* es un misterio saber por qué el mundo de este juego se comprime y se repite tanto, cuando sus antecesores para PS2 recrearon universos brillantes y con gran consistencia.

Su motor de físicas permite a Crypto sacudir por los aires a civiles, coches y vacas como si nada, pero estos atípicos proyectiles quedan ensombrecidos negativamente por la cruda realidad a la que nos devuelven las ciudades.

Y mientras el deliciosamente sucio nuevo arsenal del que se ha dotado a Crypto (con pistolas desintegradoras y rayos eléctricos muy en la línea *Mars Attacks)* se controla fácilmente con el puntero del Wiimando, los giros que se requieren para controlar el platillo volante y esa versión Godzila de Big Willy, no pasan de ser una burda distracción. Una pena, porque momentos como



La pistola zombie es nueva, pero convertir enemigos en aliados comecerebros le quita mucho valor. Es como si añadiéramos muertos vivientes a una película de alienígenas.

ver una prensa de queso convertida en un esqueleto llameante sigue despertando una sonrisa.

El diseño de misiones denota un claro desinterés. Parece que Locomotive se ha sentado a crear secuencias que ilustren los escenarios más que encontrar formas de destruirlos o de abducir a sus habitantes en los objetivos. Los diálogos están tan llenos de palabras como "bill willies" y "carne", y reutilizan los mismos verbos hasta la náusea; tanto que es posible completar una misión sin tener ni idea de la tarea que te habían encomendado.

Y aún, por encima de todos estos fallos, pueden encontrarse referencias a Paul Simon, a Patty Hearst y al peinado cardado de Paul Michael Glaser (de *Starsky y Hutch).* Pero, ¿a quién va dirigido *Big Willy Desatado* realmente? ¿A los niños de los 70 o a la generación LOL de Xbox? Y más importante aún ¿cómo se explica demográficamente este sabor tan soso que desprende este *Destroy All Humans?* Ni la mismísima carne de Crypto. **[4]**



SEGA SUPERSTARS TENNIS

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PS3, WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 59,95 € (360, PS3), 29,95 € (WII)
DISTRIBUCIÓN: SEGA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SUMO DIGITAL

Existen pocas empresas con un catálogo de clásicos tan atractivo y diverso como Sega; desde *OutRun* a *Space Channel 5,* es indudable que el software de la empresa del erizo ha dejado profundos recuerdos en los corazones de los jugadores. *Sega Superstarts Tennis* es una oportunidad para que una selección de sus franquicias clave vuelva a airearse de nuevo, junto con humor y una diversión que ya quisiera para sí el próximo *Virtua Tennis.*

El juego se asienta en torneos, desafíos y minijuegos. Los minijuegos y los desafíos son una mezcla de varios tipos, aunque la magia de poder disfrutarlos a cuatro jugadores hace que los mejores sean muy buenos y los peores, soportables. Los minijuegos incluyen pruebas como recoger anillos mientras unos robots te disparan objetos o eliminar zombies a pelotazos. El tenis en sí mismo es directo: los controles (ya uses sólo el Wiimando o también el Nunchaco) se concentran en la simplicidad y los personajes encajan en las diversas categorías de velocidad, poder, efecto y demás cosas por el estilo. Cada uno de ellos tiene un movimiento especial –que se ejecuta cuando se ha completado la carga necesaria de movimiento– que se basan en crear confusión visual más que en los típicos ataques nucleares. Cuando cargas el movimiento especial hay una animación; el poder de Sonic es volver loca a la pelota, y Eggman lanza pelotas con pinchos mortales.





El reto "trick shot" en la pista de Super Monkey Ball está bien pensado, y hará falta un buen puñado de intentos antes de que lo entiendas correctamente.

Los partidos permiten ciertas sutilezas en cuanto a tácticas, y las pistas mantienen un acabado maravilloso, sobre todo la de Samba de Amigo.

El mayor problema del juego recae en sus pesados tiempos de carga entre los menús y la pantalla de selección de personaje, y sirven para exacerbar defectos como tener que volver al menú principal después de avanzar en cualquiera de los desafíos individuales.

Dejando estos fallos a un lado, *Sega Superstar Tennis* es un título sólido, bien armado y adorable. Incluso aunque la provocación de Ulala a Gilius Thunderhead no te diga nada, se merece un saque. **[7]**



Los logros Afterburner y OutRun que aparecen en la Xbox360 son únicamente una ligera conexión con los clásicos, pero, precisamente por eso, levantarán una sonrisa entre los jugones más veteranos.



PENUMBRA: BLACK PLAGUE

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 19,95 €
DISTRIBUCIÓN: FRIENDWARE PRODUCCIÓN: PARADOX INTERACTIVE ESTUDIO: FRICTIONAL GAMES

La física en los videojuegos se centra en lo más prosaico. Si en el pasado los juegos iban de mostrar mundos extremos, al incluir la física cada vez son más realistas. Y *Black Plague* (una continuación de *Overture,* que se terminó precipitadamente el año pasado) la lleva hasta a lo más nimio. Esta aventura en primera persona con ambientación Lovecraft contiene puzles en los que la física juega un papel decisivo, pero que acaban siendo desafíos que piden como mucho apilar un montón de cajas para superar un obstáculo o tirar laboriosamente de unas poleas para levantar un puente.

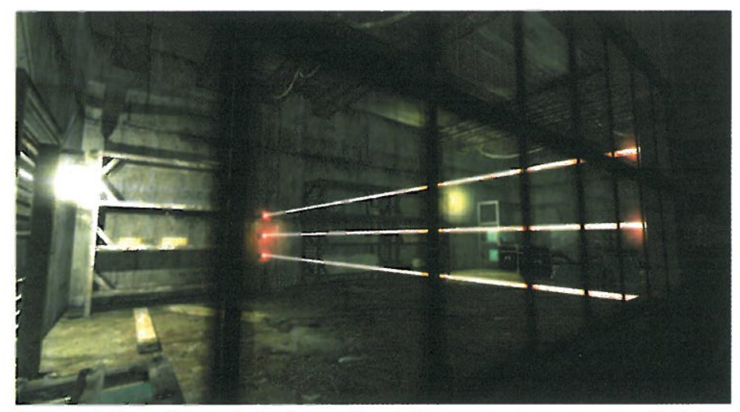
Algunos puzles, como usar barras de acero para apalancar una puerta, son algo más satisfactorios porque invitan a realizar interacciones algo más inteligentes con el escenario y crean un sentido de improvisación. Se puede apreciar un poco de esa lógica que se utiliza en la vida real, pero aplicada a los videojuegos, lo cual limita las posibilidades. Normalmente sólo aparece una solución a los retos, porque, en el fondo, *Penumbra* es una aventura gráfica. Aunque la conducción no sea precisamente de *point & click* como mandan sus cánones. Mueves el ratón de una manera similar a la tarea que se está realizando con la mano; por ejemplo, manteniendo pulsado el botón mientras tiras de él para abrir una puerta. El juego intenta mapear movimientos 2D con el ratón a un espacio 3D, y por ello resulta bastante torpe, y necesitas que se encare el objeto con el ángulo correcto antes de manejarlo.





Aunque se han eliminado las secciones de combate, continúa el sistema de salud que implica sumergirse en las sombras y quedarse quieto. Aunque poco se necesita, la verdad.

La historia es tan manida como el monótono y dilapidado laboratorio en el que se ambienta; el guión está algo sobreactuado y no logra copiar el humor de *Portal.* Pero, para toda su brevedad, *Black Plague* tiene ritmo. Apenas hay contacto con los enemigos y, a diferencia de *Overture,* no puedes luchar con ellos. A pesar de que su ambientación es un cliché tras otro –voces con eco, sombras opresivas, gritos, luces que se encienden y apagan–, el conjunto es muy efectivo. Pero no es una amenaza tan espeluznante como para que el juego sea una experiencia más memorable. **[6]**



Tu personaje desarrolla un malvado alter ego llamado Clarence, que te provoca y se mofa de ti. Una presencia molesta para un lugar tan recóndito como una instalación en pleno Ártico.



DARK MIST

PLATAFORMA: PS3 (PSN) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 7,99 € PRODUCTOR: SCEE ESTUDIO: GAME REPUBLIC



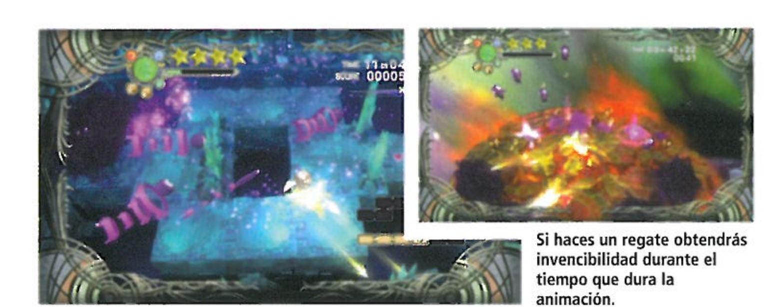
Hay tres ataques especiales que se potencian recogiendo fragmentos de luna; una vez que tu favorito está en su nivel máximo, puedes empezar a expandir los otros o seguir recogiendo fragmentos para sumar puntos.

Parece un juego de acción entre mazmorras que se juega como *Smash TV,* pero *Dark Mist* es un shooter con un control sobre los dos analógicos que no requiere dos jugadores. No hay multijugador en este recital de balas que firma Games Republic, que puede infravalorarse hasta que su verdadera naturaleza de bate-puntuaciones sale a la luz. Con sólo 12 cortos niveles, no tarda mucho en hacerlo. Lo que inicialmente parece ser una incursión llena de acción en una mazmorra 2D tipo *Zelda,* pronto aumenta su intensidad hasta el punto de que el objetivo principal acaba siendo encontrar las llaves de colores necesarias para avanzar.

La niebla a la que hace referencia el título es densa y negra y aparece casi en cada pantalla, bajo diversas formas. Adentrarse en ella reducirá la visibilidad casi a cero, con lo que serán las balas de los enemigos las que indiquen su posición. A veces, la pantalla se llena lentamente con esta niebla, y sólo puedes eliminarla con una bomba o destruyendo a ciertos tipos especiales de enemigos.

Una barra de combo se llena progresivamente con cada muerte, vaciándose por tiempo o al recibir un impacto. También se añaden bonus al eliminar a ciertos enemigos al mismo tiempo con un único ataque especial. Estos dos aspectos constituyen el sistema basado en batir puntuaciones de *Dark Mist* y se deben tener en cuenta para las estrategias. Permiten que el juego se mueva en esa accesible línea entre profundidad y amplitud, sin requerir al usuario reflejos felinos o conocimientos esotéricos para jugar.

E incluso cuando se completa el juego –debes hacerlo de un tirón, aunque tampoco es maratoniano– se desbloquea el modo difícil, que no lo hace más complicado, sino que reescribe la estructura de las mazmorras y los patrones de los enemigos. Con esto alcanza un equilibrio entre desafío y progresión; *Dark Mist* maneja una buena iluminación, colores vivos y un notable sonido, y ayuda a cimentar una de las ofertas más fuertes de la PSN desde otros shooters como *Everyday Shooter* o *Super Stardust HD.* **[8]**



Si haces un regate obtendrás invencibilidad durante el tiempo que dura la animación.

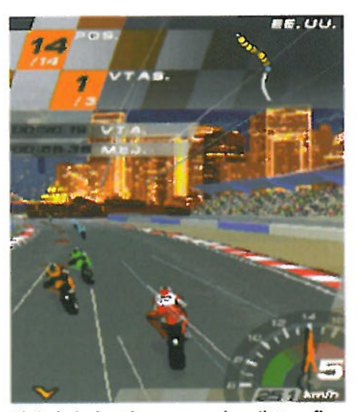




JORGE LORENZO PRO MOTO RACING

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 3€ DISPONIBLE EN: VODAFONE ESTUDIO: GAMELOFT

El mundial de motociclismo ha comenzado al rojo vivo, sobre todo para los pilotos españoles, con dos alternativas a la máxima categoría del campeonato mundial: Jorge Lorenzo y Daniel Pedrosa. Hacía falta un juego para móviles para los aficionados, así que Vodafone y Gameloft han tomado buena nota. En esta ocasión es Jorge Lorenzo quien pone el nombre propio a *Pro Moto Racing*, un videojuego para móviles que permite participar en el campeonato mundial como piloto de uno de los equipos oficiales. Ya sabes cuáles son: Ducati, Honda Gresini, Suzuki, Kawasaki, y Pramac D'Antin. El juego incluye las motos de competición oficiales, y 9 Grandes Premios: Italia, España, Francia, Alemania, Reino Unido, Japón, Qatar, EE.UU. y Australia.



El título incluye las marcas y los pilotos oficiales del Campeonato del Mundo.



***Jorge Lorenzo* demuestra que la calidad de los móviles evoluciona de forma exponencial.**

Aparte de los datos puramente estadísticos, *Pro Moto* es un título que rinde. Está trabajado. Por ejemplo, en el taller podrás ajustar la moto entre carreras, el clima influirá en la sensación de conducción y hay tres modos de dificultad.

No es un título que pueda siquiera acercarse a sus equivalentes de PC o videoconsola, pero tampoco es ese juego lastrado por la tecnología de los móviles de hace sólo dos años: es más suave en el manejo y gráficamente más detallado. Responde bien a los controles y ofrece una sensación aceptable de que somos nosotros quienes llevamos la moto y no al revés. No romperá esquemas, pero si te gustan las motos no te arrepentirás de descargártelo. **[8]**



MERCENARIES 2

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 3€ DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: I-PLAY



***Mercenaries 2* recuerda a los títulos de acción clásicos de 8 bits o incluso a los tradicionales videojuegos de las recreativas.**

Mercenaries 2 te pone en la piel de varios soldados a sueldo con problemas "personales" con un dictador en Venezuela. Por supuesto, son nombres ficticios y trama original para ser políticamente correctos, pero los pozos de petróleo y el ambiente prebélico del país sudamericano sí están presentes en el juego.

Polémicas aparte, *Mercenaries 2* es un juego de acción que recuerda a títulos como *Commandos* o *Ikari Warriors* (para quienes aún recuerden los videojuegos de esos viejos cacharros de 8 bits). Desde una vista aérea tendrás que acabar con todo un ejército enemigo. Para ello contarás con armas pesadas y ligeras.

Del juego llama la atención la variedad de escenarios y su velocidad, ya que Pandemic, empresa vieja conocida en consolas y PC, pero nueva en móviles, te ha liberado de la tediosa opción de apuntar y disparar, que se hace de forma automática. Esta solución aporta al videojuego un nuevo ritmo, original en los móviles, pero le quita dificultad, lo que puede decepcionar a los que buscan un buen reto.

Al final se consigue un título correcto, fácil de jugar, que no te costará completar. Por el camino verás bastantes detalles de calidad que Pandemic ha impreso en el juego, como efectos gráficos, escenarios u originales soluciones para el juego en móvil. El resultado es desigual. No es un imprescindible, pero demuestra que el móvil aún tiene muchos caminos por explorar. **[7]**



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 3€ DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: GLU

La adicción al modo multijugador de *COD4* es un hecho. Se está convirtiendo, si no lo es ya, en el juego de acción 3D multiplayer más exitoso. El juego para móviles no podía faltar, pero parte con el riesgo de no llegar al listón. No hay que preocuparse, aguanta con suficiencia el nombre que le da título. Se trata de un videojuego inusual por la cantidad de opciones de juego: puedes desde utilizar un tanque hasta volar una torre de radar, desde utilizar granadas hasta dirigir a todo un comando.

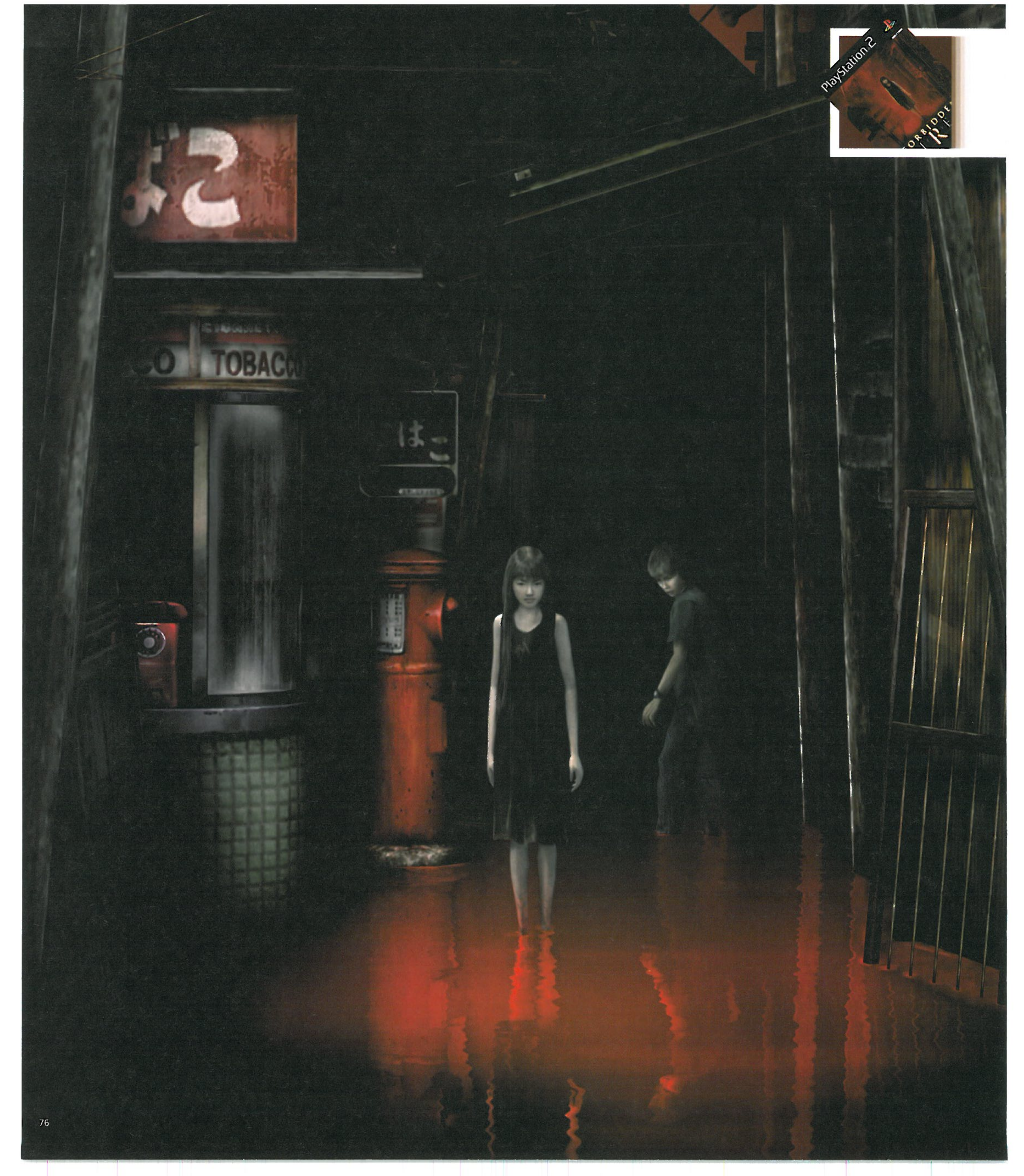
Para que todo quepa en pantalla, el tamaño de los soldados es ligeramente mas pequeño de lo habitual, pero no le va mal al juego. Gracias a ello puedes disfrutar de unos escenarios relativamente grandes y, por supuesto, detallados.

En esta ocasión se ha vuelto a optar por facilitar las cosas al jugador con ayudas en el modo de disparo, por lo que se exime al usuario de utilizar el móvil para cosas que no sirve, como emular sin acierto a una consola. Esto agiliza el juego y te permite disfrutar de su contenido sin maldecir nuestro terminal.

En definitiva, se trata de un título exitoso bien adaptado al móvil con el que pasar el mono de *COD4* hasta llegar a casa. **[8]**



***COD 4* para móviles no tiene nada que ver con la versión de PC, ni falta que le hace. Tiene suficientes recursos para hacerte pasar buenísimos ratos.**


PlayStation 2
はこ

VA DE RETRO

FORBIDDEN SIREN

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**



El estreno de Sony en el género de terror no te cogía de la mano. Ahí estaba la gracia

El agobiante *survival horror* de Sony disfrutaba demostrando a los jugadores que no estaban solos en la oscuridad. El mejor terror es el que se basa en lo que no puedes ver. Los juegos de *Silent Hill* se definen tanto por lo por lo que no está en el disco como por lo que está. Pero *Forbidden Siren* se metió en un terreno tabú, al dotar a sus personajes de una habilidad que supera con creces la mejor tecnología de espionaje: la conexión psíquica. Podías ver mucho más de lo que otros juegos se atrevieron a enseñarte. Y aun así, no estropeaba la tensión, sino que la hacía todavía más agobiante, presionando las gargantas de aquellos que se pegaban a la pantalla. Esta visión especial es un radar psíquico, una maldición y una bendición a la vez para los personajes jugables (unos doce) reunidos en la remota aldea japonesa de Hanuda. Pero la cuestión no es ver a tus enemigos sin que ellos te vean, sino ver a través de sus ojos, sintonizarte en el campo de visión y las ondas cerebrales de los shibito, los agresores con forma de zombi de *Siren*.

La conexión psíquica es un genial cúmulo de características. Te permite monitorizar los movimientos de los shibito cercanos, para evitar llamar su atención y calcular el mejor momento para escabullirte. Pero un viaje por la mente comatosa de un shibito te puede dejar algún que otro regalo inesperado, recuerdos de la persona que fueron en una ocasión antes de sucumbir a las invocaciones del culto que ha corrompido Hanuda y convertido la zona en un ominoso océano rojo. Muchas veces, esas regresiones están acompañadas de desagradables gruñidos y murmullos incomprensibles. Tiene la misma fuerza que una escena de vídeo a la hora de transmitir el mal que ha acabado con los habitantes, y logra que aumenten tus ganas de pasar inadvertido. Todavía peor: si te encuentran te enfrentarás a un momento de pánico: el aviso llega mediante un rápido flash, cortesía del shibito que te ha visto. Es lo bastante largo como para que creas que sabes desde qué dirección te va a atacar, pero la naturaleza inesperada de este eco puede nublar tu claridad para pensar. El resultado es un salto de miedo sin recurrir al truco barato de pelicula de serie B de que retire lentamente la cortina de la ducha para recibir un susto. El juego se apiada de ti, y te da la opción de cambiar la alerta para que la pantalla se tiña de rojo en vez de obsequiarte con un eco, pero es menos divertido. Juegas porque quieres que te metan el miedo en el cuerpo, claro está.

Los shibito son creaciones grotescas, y los personajes están creados con fotorrealismo, utilizando las caras de los actores

Para darle más jugo a la historia, cada nivel cuenta con un puñado de objetos para coleccionar, desde notas a dibujos o portadas de revistas.

Cuando te descubren surge un miedo diferente, uno con el que funcionan los *survival horror* desde que *Resident Evil* nominó al género: la torpeza. Los combates desesperantes. El mal control de los personajes. *Siren* tipifica todos estos fracasos. Esa indefensión del personaje es un elemento clave para provocar esa sensación de terror. Pero las opciones de escapatoria que tiene un civil atrapado incapaz de defenderse bien sólo pueden forzarse hasta cierto punto. El juego no se puede arriesgar a irritar al jugador con la torpeza al golpear con una tubería de hierro o al disparar con la pistola. Esa sensación de estar mal equipado supone una presión para el jugador que no debería estar ahí. Destroza la atmósfera, y puede hasta provocar que el terror se convierta en comedia. Es algo funesto, porque gran parte de la tecnología de un juego de terror se dedica, en muchas ocasiones, a la ambientación.



No puedes matar a los shibito, sólo aturdirles. Los del principio del juego son shibito "menores", mientras que los "de verdad", que aprecen al final del juego, pueden alertar a todos los enemigos.

Es lo típico de los *survival horror*. *Resident Evil* elimina el control sobre la cámara, y sus fríos escenarios pre-renderizados te sumergen más en la escena. Del mismo modo, *Fatal Frame* dirige la perspectiva para dar viveza al mobiliario embrujado y manchado de sus escenarios. A cambio, *Siren* te proporciona personajes muy ricos: los shibito son creaciones grotescas, y los personajes están creados con fotorrealismo, utilizando las caras de los actores para conseguir un efecto



La luz juega un papel muy importante en la oscuridad de *Siren*. Apagar la linterna te puede ayudar a escapar de un shibito que te haya visto.

EL REGRESO

Forbidden Siren 2 **llegó en 2006 con la misma mezcolanza de guiones, que giran alrededor de varias personas cuyo barco naufraga y se quedan atrapadas en la isla de Yamijima. La interrelación entre el horario y los personajes es cada vez mayor, y el aspecto central de la confrontación se expande en ambas direcciones. Los personajes soldados tienen más fuerza de ataque, y otros muestran debilidades; uno tiene una vista pésima, y tiene que usar la conexión psíquica con su perro guía. Es una idea terrorífica para la serie, un concepto presentado de forma un tanto accidental que puede que no llegue al jugador.**

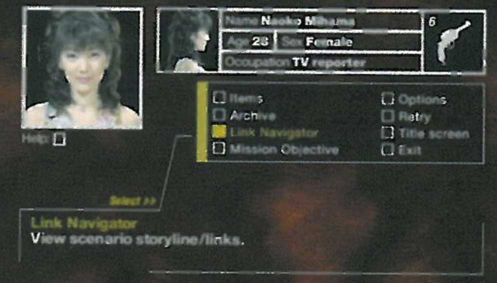
cautivador en los vídeos y, a menudo, en el propio juego. La relación entre estos dos bandos se potencia gracias a la conexión psíquica, pero los junta tanto que a veces se desmoronan. Éste parece ser el momento ideal para sacar a relucir un punto inevitable: el doblaje que agració (y desgració) del lanzamiento europeo de *Forbidden Siren,* denostado en su versión inglesa y que no gustó a casi nadie en la española. Si el juego se va a basar en las caras de actores japoneses reales, y se ambienta en una aldea japonesa auténtica y creíble, hasta el mejor doblaje sufriría del choque cultural. *Forbidden Siren 2* (ver recuadro de la izquierda) se enfrentó a estas quejas al ofrecer un mejor trabajo de doblaje y una pista alternativa, con subtítulos.

Resulta arriesgado no cruzar la línea entre la vulnerabilidad del jugador y su confianza, pero es necesario. Es la misma fuerza que tienen las pesadillas habituales, en las que intentas escapar del peligro y te desesperas cuando tus piernas son incontrolables y a tus pies les cuesta subir por una escalera. En *Resident Evil 4,* Capcom dotó a Leon Kennedy de tantas armas que esa duda entre luchar o huir se convirtió, simplemente, en lucha directa, y el *survival horror* se convirtió en *survival action. Fatal Frame* ofrece al jugador la posibilidad de tener una cámara capaz de exorcizar, pero te obliga a utilizarla en primera persona, acompañada de un movimiento lento y la necesidad de acercarse demasiado al enemigo. *Siren* ofrecía una conexión sobrehumana que permitía vivir desde dentro los movimientos de los enemigos, y exigía que se aplicase con cuidado, penalizando no sólo con la amenaza de muerte, sino también con la de mortificación.

Por tanto, *Forbidden Siren* es, ante todo, un juego de infiltración que ofrece momentos tranquilos y tensos, así como también hace uso de la oscuridad. Pero no sólo pretendía casar esa jugabilidad tan extraña con un aire de inquietud. Su fe en la complejidad es casi temeraria. Por lo general, los guiones de los *survival horror* suelen ser enigmáticos, coquetos o bien una

Una sirena suele marcar un giro drástico. También estaba en el primer *Silent Hill,* dirigido por el cocreador de *Siren,* Keiichiro Toyama.



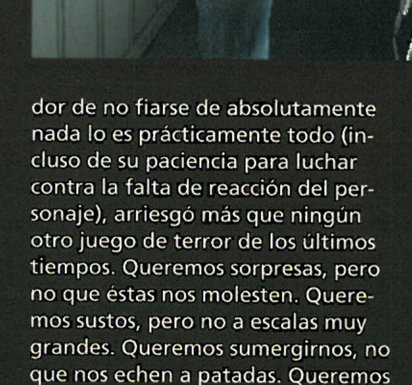



El personaje brilla si está en el campo de visión de un enemigo, incluso si no lo ha detectado. Te lo recuerdan cuando usas la conexión psíquica con uno que te mira.

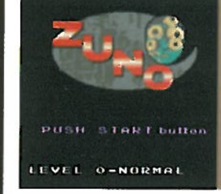
simple tapadera; pero *Siren* decidió ofrecer una experiencia por episodios, similar a series como *Perdidos*. Salta de personaje a personaje, de un período de tiempo a otro, rellenando cada escenario con un horario dividido hora a hora; para cualquiera que esté acostumbrado a recibir la historia de forma directa, este juego era como abrir una muñeca rusa y encontrarse dentro una cebolla de Lego. ¿Cuál era la recompensa a la perseverancia? Ir coloreando, poco a poco, el trasfondo del juego; te sentías parte de él, más que simple público.

La conexión psíquica también añade profundidad. Uno de los gatillos activa el poder; el analógico izquierdo te "sintoniza" con un shibito cercano y te permite asignar cada par de ojos a un botón. Es una petición poco habitual porque no sólo debes recordar cómo has guardado cada 'canal', sino también monitorizar, memorizar y consolidar los paseos del shibito por esas zonas con las que todavía no te has familiarizado, a veces antes siquiera de haber empezado a avanzar por el nivel. Puede intimidar, porque se atreve a atravesar una línea interesante: se aumenta el nivel de maldad, pero también el de exasperación si todo esto se viene abajo.

Ésta es tanto la virtud de *Siren* como su principal defecto. En un género en el que el deseo del jugador de no fiarse de absolutamente nada lo es prácticamente todo (incluso de su paciencia para luchar contra la falta de reacción del personaje), arriesgó más que ningún otro juego de terror de los últimos tiempos. Queremos sorpresas, pero no que éstas nos molesten. Queremos sustos, pero no a escalas muy grandes. Queremos sumergirnos, no que nos echen a patadas. Queremos sofisticación, no desconcierto. Los videojuegos se basan en avanzar, y los sustos son siempre interrupciones; llegar a equilibrar bien ambos debe ser un reto muy atractivo, hasta el punto de resultar irresistible a algunos desarrolladores. Es el caso de *Siren*, un juego que a menudo morderá las manos con las que intentas alimentarle. Pero sobrevivir a sus horrores, tanto estilísticos como mecánicos, te recompensará con una de las experiencias más intranquilas y empalagosas que puedas tener en una PlayStation 2.



En un género en el que el deseo del jugador de no fiarse de nada lo es prácticamente todo, arriesgó más que ningún otro juego de terror reciente

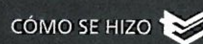


UN DESCANSO DEL MAL

Forbidden Siren esconde algo más agradable que la oscuridad: Zuno, un minijuego que se desbloquea tras encontrar un archivo concreto. Se presenta como un regalo del espacio exterior que ofrece estimulación mental '¡para toda la familia!'. Es un puzle de mover bloques que te obliga a hacer coincidir grupos de marcas del mismo color. El estilo retro y los colores fríos lo convierten en una distracción que queda sorprendentemente bien. No es tan agobiante y discordante como _Kunitoris_, el minijuego desbloqueable de _Forbidden Siren 2_.




THE
THING™



CÓMO SE HIZO...
THE THING

Los shooters de escuadrón probaron la paranoia con esta continuación de la película de John Carpenter

PLATAFORMA: **PC, PS2, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI** ESTUDIO: **COMPUTER ARTWORKS** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **2002**

Como producto derivado de una película (*La cosa*, dirigida por John Carpenter), *The Thing* es fascinante y original. La historia sobre una infección alienígena capaz de imitar cualquier forma que se cierne sobre el personal de una estación de investigación antártica suministra una dosis de salpicaduras a la vez que crea un tenso psicodrama. La fuerza del filme de 1982 no radica tanto en los terroríficos efectos especiales de las transformaciones de la criatura alienígena como en un territorio más problemático de cara al juego: la desconfianza entre las personas que viven esa situación, dado que cualquiera puede resultar ser un monstruo encubierto. Si le añades el hecho de que la película tiene ya dos décadas y su final es un ejemplo casi perfecto que ha demostrado ser a prueba de secuelas, el resultado es mucho más complejo que una simple visita al mundo de los armarios con monstruo.

Así pues, tiene sentido que Computer Artworks, el estudio que se hizo con la licencia, fuera también interesante pero poco convencional. La empresa, fundada en 1993 por el pionero artista digital **William Latham,** empezó lejos del ámbito de los videjuegos, creando inquietantes efectos por ordenador para los conciertos del grupo escocés The Shamen, además de la exitosa aplicación Organic Art.



La "investigación a posteriori" de *La cosa* encajó en el género de terror y supervivencia, aunque no se pudo trasladar al juego el lacónico sentido del humor y los memorables personajes.

Sucumbiendo a la tentación de desarrollar proyectos más complejos, Latham dejó estos trabajos abstractos para crear en 2000 *Evolva* para PC, un proyecto ambicioso. Era un juego de acción en tercera persona que presentaba un sistema de mejora del personaje a través de la ingeniería genética. "Virgin, la distribuidora, estaba muy interesada en las innovaciones, como varias pantallas dentro de pantalla y la posibilidad de conmutar entre personajes".

"Al final tuvimos que emplear un montón de tiempo en limitar lo que el jugador podía hacer para que el juego tuviera sentido"

Computer Artworks siempre iba un poco más lejos. A pesar de que *Evolva* prometía experimentar libremente con la mutación, el equipo descubrió que si la experiencia resultaba demasiado abierta, el jugador se perdía. "Al final tuvimos que emplear un montón de tiempo en limitar lo que el jugador podía hacer para que el juego tuviera sentido".

Evolva cimentó la reputación de Computer Artworks como estudio con una habilidad especial para crear un imaginario perturbador: justo la clase de equipo que Universal andaba

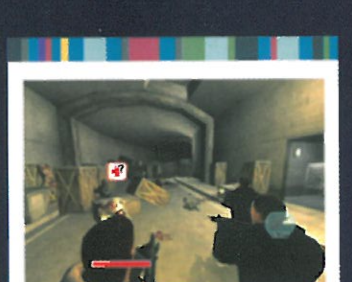


Computer Artworks no aprovechó el código de *Evolva*, y tuvo que crear un nuevo motor para *The Thing* porque Havok presentaba demasiados errores. Aparte de para PC y Xbox, programar para PS2 les dio muchos dolores de cabeza.





Las ventiscas de la Antártica proporcionan una perfecta justificación para que el dibujo se difumine a corta distancia, pero pueden volver la exploración sumamente difícil.



CIEGO DE NIEVE

Muchos jugadores se frustran por la ausencia de un mapa en pantalla, lo cual, sumado a que pierdes vida si estás mucho rato en el exterior, puede convertir tus exploraciones en un proceso exasperante. "Lo del mapa se discutió mucho –admite Latham–. Especialmente cuando hicimos la versión japonesa. Nos dijeron: 'Sí, necesitamos un mapa'. Que no lo hubiera, había sido una elección deliberada para dar una sensación de claustrofobia. En cuanto a morir congelado en el exterior, eso sucede en la Antártida".



buscando para desarrollar una continuación de *La cosa* en videojuego. A su vez, Latham estaba encantado de encontrar un proyecto que le permitiera seguir experimentando, pero con el respaldo de un sello comercial destacado. Ésa fue la relación que definió el juego.

Si Latham estaba preocupado por las presiones que una gran distribuidora y una licencia muy conocida pudieran ejercer sobre su compañía, independiente y bastante cerebral, supo esconderlo muy bien. También contribuyó el hecho de que fuera Universal quien escogió a Computer Artworks, principalmente gracias a la fuerza de los anteriores trabajos de Latham. Al parecer, su respeto hacia las habilidades del estudio quedaron patentes a lo largo del proceso de producción. "Dio gusto trabajar con Universal –afirma Latham–. Fueron ellos quienes nos dijeron que planteáramos ideas originales. No fue como trabajar con una licencia de *Harry Potter*. No teníamos directrices estrictas siempre y cuando mantuviéramos la calidad del material original".

Universal quería una auténtica continuación de la película. Rápidamente se bosquejó un guión y se perfiló el juego: un shooter protagonizado por un pelotón que llevaría a cabo una misión de rescate. Latham dice: "Estoy bastante satisfecho con la historia. Uno de los problemas de la creación de juegos es el tiempo. Se le da un par de repasos al guión y, ¡zas!, entras de lleno en la fase de producción. Una de las cosas más sensatas que hice fue contratar a un realizador de storyboards muy bueno, Paul Catling, para hacerme una idea visual de qué aspecto tendría el juego. Para la trama se estableció un diálogo entre Andrew Curtis, el director de diseño, y el productor Chris Hadley". Entre los dos encontraron una solución ingeniosa para el problema que suponía el desenlace de la película, en el que cada uno de los dos últimos supervivientes del puesto 31 sospecha que el otro es el impostor alienígena. El primer nivel del juego nos muestra un único cuerpo congelado, con lo que la pregunta de qué ocurrió con el otro superviviente va fermentando en la mente del jugador.

Una vez el equipo entró en la fase de desarrollo, se centró en el concepto central del juego: la necesidad del jugador de mantener siempre alta la moral entre sus compañeros de equipo, proporcionándoles municiones o armas para que conservaran la calma, analizando si estaban infectados y asegurándose de que nada en su propio comportamiento despertara sospechas de que el alienígena podía ser él.

Latham afirma: "Los juegos con pelotones estaban empezando y un juego a base de miedo, confianza e infección resultaba bastante innovador. Decidimos que tenía que haber un nuevo elemento de inteligencia artificial que replicara lo que ocurría en el filme: nunca sabes quién se va a convertir". Esa idea marcó la diferencia con el típico shooter. "Al principio, iba a ser mucho más abierto y dinámico: cualquier cosa podía suceder", cuenta Latham. Pero, tal como sucedió con *Evolva*, los desarrolladores tuvieron que reducir una idea innovadora para no amenazar la coherencia de la experiencia. "Tuvimos que limitarla – suspira Latham–. Introdujimos unas truquillos para hacerlo entretenido. Intentamos reproducir el comportamiento humano, pero al final no importaba demasiado cómo hubieras tratado a tu equipo".

Esos "truquillos" se incluyeron no por la presión de la distribuidora, sino a iniciativa de Computer Artworks. Tras admitir que, para su propio perjuicio, el equipo había ignorado muchas de las conclusiones aprendidas

"Intentamos reproducir el comportamiento humano, pero al final no importaba demasiado cómo hubieras tratado a tu equipo"



El lanzallamas es una gozada por su funcionamiento y por su aspecto. Cuidado al usarlo mientras te mueves, porque es muy fácil que te prendas fuego tú mismo.













La IA se encargó de buena parte del trabajo más difícil. Latham admite que fue un riesgo crear un programa en el que la experiencia dependiera tanto del comportamiento de los personajes.

en el período de prueba de *Evolva*, esta vez Latham estaba decidido a no permitir que las cosas se complicaran demasiado. "Los estudios del Reino Unido son famosos por su capacidad innovadora, pero el consumidor no siempre quiere una originalidad extrema. En Computer Artworks estábamos siempre forzando la máquina, en ocasiones demasiado, y nuestra mecánica inicial fue un buen ejemplo".

A pesar de estos problemas, el resultado final es ingenioso y convincente. La lentitud del principio está perfectamente medida para crear una sensación de miedo claustrofóbico, y pese a las limitaciones de la inteligencia artificial y de las transformaciones establecidas por el guión que provocan que los personajes se conviertan en criaturas en un momento determinado, la sospecha que se crea cuando llega un nuevo compañero de equipo en potencia es recompensa más que suficiente. Más aún, la claustrofobia de la película original está bellamente captada. Aunque el hardware estableció ciertas limitaciones, la excelente dirección de arte, con su elocuente retrato de las horas y de las manchas de sangre, es una auténtica reminiscencia del filme.



El apagado diseño artístico hace que sientas claustrofobia y los helicópteros estrellados incrementan la sensación de aislamiento.

"Visto lo que la tecnología nos permitía, estoy muy satisfecho –dice Latham–. Es uno de esos juegos de los que la gente todavía habla, y otros títulos han imitado su inteligencia artificial. Es de otra época, pero creo que aún está vigente". Pero *The Thing* pagó por adelantarse a su tiempo, especialmente en la originalidad de que jugadores controlados por IA decidieran el curso de la historia. Latham sostiene, nostálgico: "Sería interesante intentarlo hoy en la PS3, con las nuevas tecnologías que crean contenido sobre la marcha. Pero siempre tiene que haber un equilibrio. Le das al jugador la opción de desviarse a la derecha o a la izquierda, pero al final le estás conduciendo por un camino para garantizar que haya algo parecido a una historia".

The Thing vendió más de un millón de ejemplares, pero Computer Artworks cerró en 2003: "Terminamos *The Thing* y hubo un período de inactividad antes de firmar otros contratos. En vista de que las cosas andaban flojas, aceptamos otros proyectos en los que no deberíamos habernos implicado. Lo típico".

Para agravar el problema, cambiaron la relación entre las distribuidoras y los desarrolladores. "Otros estudios quebraron ese mismo año. En el mundo del cine, el director puede llevarse muchos batacazos, pero en el de los juegos el control oscila dependiendo de cómo se sienta ese día la distribuidora".

Hoy, Latham trabaja en la frontera entre el arte y el entretenimiento. Como fundador de Games Audit, ofrece servicios de gestión de proyecto a la industria del videojuego. Como profesor de informática en el Goldsmiths College, imparte un curso de programación de juegos y entretenimiento a la vez que lidera diversos proyectos de investigación. "He aprendido que tienes que saber diferenciar entre el entretenimiento y la investigación y el arte –concluye Latham–. He regresado al bando de la investigación y el arte. Estamos desarrollando un proyecto cogiendo cadenas de DNA y presentando nuevas formas de verlas". Aunque se trata más de bioinformática que de diseño de videojuegos, consiste en aplicar técnicas de programación de juegos para poder crear medicinas. "Hemos desarrollado software que simula el modo en que las proteínas se multiplican, lo cual tiene implicaciones de cara al cáncer –explica–. Desde mi punto de vista, vuelvo a hacer trabajos innovadores. Algunos de los aspectos morfológicos que en *The Thing* aparecen retratados en forma de entretenimiento los estoy investigando ahora en el mundo real".



MIS FAVORITOS

Si la película presenta una variedad demencial de mutaciones alienígenas, desde una herida en el estómago que puede morder el brazo de un hombre hasta una cabeza de la que brotan patas de araña, el juego ofrece una caótica colección de monstruos: están los Scuttlers, precursores de los queridos Headcrabs de *Half Life;* y están las Thing Beasts, a las que debes herir con armas de fuego antes de quemar.



A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

DIEZ AÑOS DE Havok

El negocio del middleware es un juego difícil, como demuestra la historia resumida de la empresa irlandesa Havok, especializada en física



David O'Meara, director de Havok.



David Gargan, uno de los ingenieros del Havok original.

Uno de los primeros logros de Havok fue que su tecnología de física se incluyera en el 3ds Max de Autodesk (que por aquel entonces pertenecía a Discreet) bajo el nombre de Reactor plug-in.

Si el año de un perro equivale a siete de los humanos, ¿cuál es la correspondencia con los años de una empresa de middleware? Uno de los proveedores más veteranos del sector, la empresa irlandesa Havok, está a punto de cumplir una década (¿una vida entera?) en el negocio.

Fundada por **Steve Collins** y Hugh Reynolds, dos universitarios del Trinity College (Dublín), Havok extendió su campo de acción desde la investigación financiada con publicidad a lo que pomposamente se denominó Animación Multimedia Mediante Física en Tiempo Real. Como Collins comentó: "Por aquel entonces, juegos no era un término académicamente aceptado".

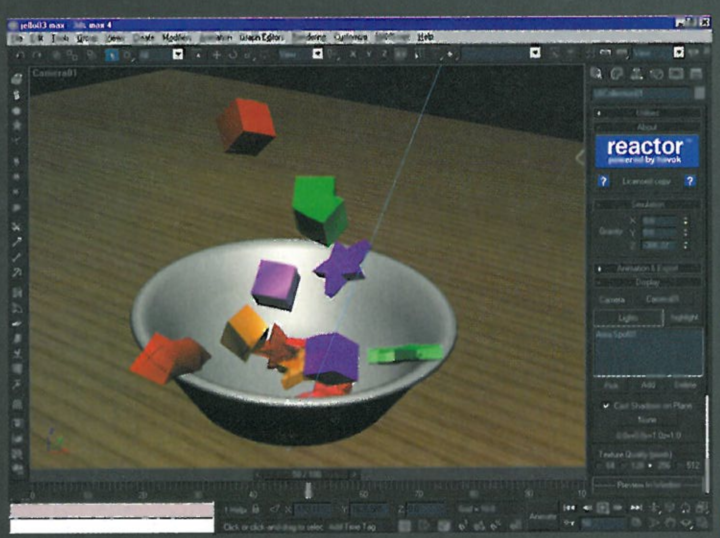
Por entonces, el panorama era muy distinto. El PC era la plataforma tecnológicamente más avanzada, y aunque ya se había anunciado el lanzamiento de la PlayStation 2, la Xbox seguía siendo un destello en los ojos de Seamus Blackley y Kevin Bacchus. No se habían entendido en toda su dimensión las implicaciones de un middleware multiplataforma. Aun así, Havok se dio prisa, al menos en lo que a negocios se refiere, comprando Ipion, su competidor alemán, y luchando contra la amenaza de MathEngine, que finalmente compró Criterion.

Creo que nos costó siete años convertirnos en una empresa de éxito, reflexiona el jefe ejecutivo de Havok, **David O'Meara,** que ha pasado en la empresa cerca de la mitad de su existencia y el año pasado supervisó su adquisición por parte de Intel.

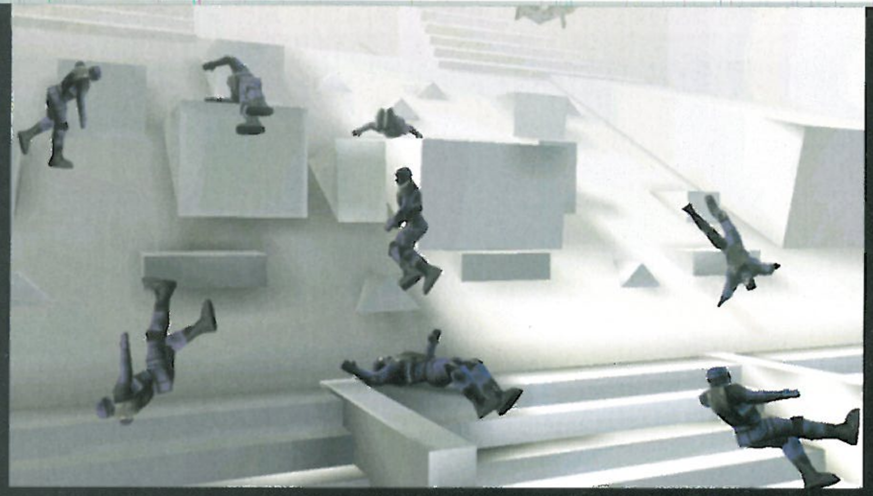
Esto cuadra con la anécdota de que cuando una empresa de middleware lanza la tercera versión de su tecnología es cuando comprende del todo qué estaba intentando hacer y qué mecesita el mercado, y, por consiguiente, empieza a ganar dinero, como pasó con el RenderWare de Criterion, el Unreal Engine de Epic, o el paquete de diseño gráfico Maya.

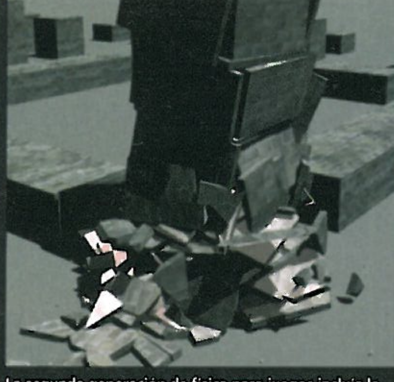
David Gargan, uno de los ingenieros del Havok original, está de acuerdo: "Havok 1 fue un infierno, y la transición a Havok 2, mientras optimizábamos el producto para PS 2, también fue horrible. Tuvimos que esperar hasta Havok 3 para controlar la detección continua de colisiones y desarrollar un producto robusto, y a partir de ahí la cosa despegó".

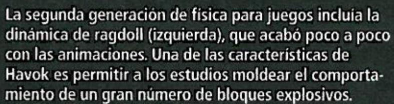




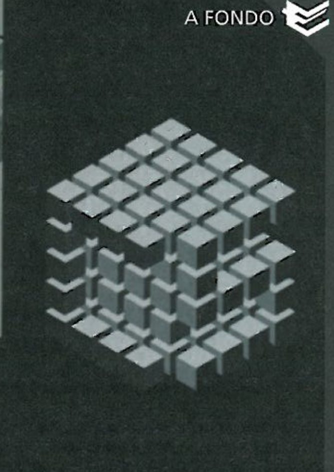








La segunda generación de física para juegos incluía la dinámica de ragdoll (izquierda), que acabó poco a poco con las animaciones. Una de las características de Havok es permitir a los estudios moldear el comportamiento de un gran número de bloques explosivos.



Según O'Meara, el incremento de la plantilla y los recursos necesarios para llegar a ese punto ofrecieron al cliente una validación adicional clave. "Además de desarrollar un producto sólido, tienes que demostrar a las EAs y las Activisions que eres financieramente solvente –dice–. Firmar con Valve para Half-Life 2 [que finalmente apareció en noviembre de 2004] fue significativo. La gente veía que la física iba a importar en los juegos. Pese a todo, incluso entonces intentaban desarrollarla en casa, así que nos costó un par de años más superar eso".

Sin embargo, fue quizás con la aparición de la PlayStation 3 cuando Havok demostró realmente su poderío técnico. Fue la primera empresa que consiguió que su tecnología funcionara bien en las múltiples Unidades de Proceso Sinérgico de los microprocesadores Cell de Sony.

Un pajarito nos dice que esta habilidad para utilizar con acierto software para juegos en un hardware exótico fue una de las razones por las que Intel, que había observado atenta los movimientos de Havok varios años, decidió hacerles a O'Meara y a los inversores de Havok una oferta que no pudieron rechazar. Larrabee, la arquitectura de próxima generación para gráficos de Intel, utilizará una compleja configuración que incluirá el uso de docenas de coprocesadores.

Seis meses después de la adquisición, O'Meara no desvela detalles, pero sostiene que Havok fue algo más que una compra técnica. "Uno de los objetivos que interesaban a Intel era nuestra credibilidad en el medio de los juegos –dice–. Intel no la tiene, ni nuestras relaciones con el cliente. Otra de las razones fue que el jefe ejecutivo de Intel, Paul Otellini, quiere demostrar que Intel puede funcionar como una corporación que posee empresas subsidiarias independientes que trabajan guardando las distancias. Intel es una empresa muy estructurada, con decenas de miles de empleados trabajando en gigantescas instalaciones. Ésa es su filosofía, y también una de las razones por las que no han tenido éxito en el ámbito de los videojuegos".

Cierto es que la compra por Nvidia del competidor de Havok, Ageia, ha supuesto un terremoto para el ámbito de la física en los juegos, pero O'Meara sostiene que Havok únicamente prosperará si trata a Nvidia, a AMD y a IBM Silicon igual que a Intel. "Havok sobrevivirá gracias a su capacidad para funcionar en diversas plataformas –afirma–. Intel es muy importante, pero siempre lo fue. También lo son las consolas de Sony y de Microsoft. El 90 por ciento de nuestros clientes compra Havok por ser multiplataforma. Eso no va a cambiar".

"El 90 por ciento de nuestros clientes compra Havok porque es multiplataforma. Eso no cambiará"

Esta filosofía queda patente en el plan de lanzamientos de Havok. Ahora los estudios pueden adquirir diversas configuraciones del motor de física predeterminado de Havok, del motor de animación de Havok y del plan de comportamiento de las animaciones (todos versiones 5.5). En verano aparecerá Havok 6, con Havok Cloth y Havok Destruction, orientadas respectivamente a crear prendas para los personajes y elementos del escenario y a deformar objetos y fragmentarlos.

Se aprecian reminiscencias de algo que **Steve Collins**, por entonces jefe ejecutivo, dijo en 2002: "El mayor reto siempre es ofrecerle al estudio de desarrollo soluciones que se integren en su cadena de producción, que no precisen de largos aprendizajes y que expriman al máximo el rendimiento de la plataforma. No resulta demasiado emocionante, pero marca la diferencia entre una tecnología y una solución". O la diferencia entre un fracaso en middleware y un éxito.



El lanzamiento de *Half-Life 2* y su arma de gravedad supuso un momento clave para el prestigio de Havok.

Historia de Havok

1996: Havok desarrolla la aplicación original para Enterprise Ireland.
1998: Se constituye la empresa con 7 trabajadores.
2000: El personal aumenta 35 personas. Primera demostración en público de la tecnología en el ECTS de Londres. Havok compra Ipion. Valve compra una licencia de Havok.
2001: Demostración preliminar de Havok 1.5 en el ECTS. Llega a 35 clientes. Aparece un kit de desarrollo para cuerpos rígidos llamado Havok Hardcore. Havok se incluye en Macromedia Director 8.5 (Shockwave3D) y en el 3ds Max de Discreet.
2002: Havok gana 7 millones de dólares con su primera operación de capital en acciones.
2003: Aparece Havok 2.0.
2004: Nueva opción de adquisición de acciones. Juegos 100 y 101 en su lista a través de contratos con Vivendi y Shiny. Aparece el *Half-Life 2* de Valve.
2005: Se anuncia Havok FX, para la física de escenarios diseñada para funcionar en procesadores gráficos.
2006: El número de integrantes de Havok alcanza los 100, la mayoría de ellos trabajando en San Francisco. El núcleo de I+D permanece en Dublín y hay sedes en Japón y en la India. Aparece Havok 4, que incluye Havok Behaviour.
2007: Intel compra Havok. Lanzamiento de Havok 5.
2008: Aparece Havok 6, que incluye módulos para la indumentaria y para la destrucción.



POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

Ser difícil

Tal y como he dicho otras veces y en todas partes, soy relativamente un recién llegado al ámbito de los videojuegos, puesto que sólo llevo dedicándome seriamente al medio —como periodista y como jugador— desde 1999. Una de las etapas más importantes de mi educación fue *Madden NFL Football.* Había visto a gente jugándolo en casas de mis amigos o en eventos de la industria, pero como advenedizo en el mundillo y seguidor ocasional de los deportes, siempre me había impuesto cierto respeto. Sin embargo, en otoño de 2000 apareció la PS2 y como había pocas opciones que permitieran lucir las posibilidades del obelisco negro de Sony, decidí volcarme en su software estrella: *Madden NFL 2001.*

Resultó que el juego era tan difícil como parecía, pero en el nivel más fácil ofrecía algunos asideros que falta me hacían. Existía la opción de seleccionar jugadas determinando la posición del jugador al que querías hacerle el pase en vez de elegir entre enigmáticas y misteriosas opciones como I-Form, Split Backs o Weak I. Mejor aún, pulsabas un botón y el propio John Madden te aconsejaba qué jugada elegir. Gracias a ello (y a los *Madden* de los tres años siguientes) me convertí en un jugador competente de *Madden* y amplié enormemente mi comprensión del fútbol americano. Para cuando se cumplió el tercer año, me había diplomado en la fase de estrategia —ajustando mis rutas preferidas, disponiendo mis defensas de línea y sacando a mis atacantes— en lo que parecía ajedrez jugado a toda velocidad antes del partido.

Sin ningún motivo en particular, después de 2002 dejé de jugar en serio a *Madden.* Y cada vez que he intentado regresar a él no he conseguido llevar a cabo el trabajo —no te equivoques, se trata de un trabajo— de escalar la curva de aprendizaje. Mi yo más maduro cree que es fácil aprender a jugar a *Madden* y que resulta difícil dominarlo; es difícil de aprender y fácil de olvidar. Así pues, cuando a finales del año pasado compartí una cena con el jefe ejecutivo de Electronic Arts, John Riccitiello, y discutimos cómo podríamos hacer que los videojuegos tuvieran una mayor difusión entre el público, le expliqué esa anécdota y entones le pregunté: "¿Cuál es el equivalente de los tres trastes para *Madden*?".

Como sabes, estoy obsesionado con *Rock Band,* igual que lo estuve con *Guitar Hero.* Parte de la genialidad del juego radica en que la propia interfaz de guitarra se simplifica si eliges niveles de dificultad sencillos (tres trastes para fácil, cuatro para medio y cinco para difícil y experto). A medida que los videojuegos han mejorado en el aspecto gráfico, su atractivo visual también ha ido aumentando hasta el punto de que, tanto para jugones como para no jugones, puede resultar entretenido ver a alguien jugando. Pero ¿cuántas veces los jugones (que somos los que podemos descubrir a los no jugones las delicias de nuestro pasatiempo favorito) hemos rechazado pasarle el mando a un no jugón porque sabemos que no será capaz de traspasar la barrera del mando y encontrarlo divertido? No sucede así con *Guitar Hero* o *Rock Band.* Nunca las tengo todas conmigo cuando le paso la guitarra a un no jugón, pero en el nivel fácil, siempre se meten en la historia sobre la tercera canción.

Se trata de una particularidad de este tipo de juegos, pero puede funcionar como una metáfora de la que la industria del videojuego debería tomar nota. ¿Cuál es el equivalente de los tres trastes para franquicias como *Call Of Duty, Final Fantasy* o *Grand Theft Auto?* Porque cuando examino los juegos bajo esta perspectiva, me doy cuenta de hasta qué punto los niveles de dificultad (desde el de fácil/novato hasta el de experto/veterano) están diseñados teniendo en mente al sector de los jugones habituales, como si el grupo general de jugadores supusieran un porcentaje mínimo del jugador habilidoso ideal. Parte de la culpa de que la Wii haya supuesto una revelación la tiene el hecho de que ha conseguido traspasar la barra de la interfaz, y empresas como EA han respondido introduciendo opciones de juego para toda la familia enormemente simplificadas. Sin embargo, este enfoque apenas parece haberse contagiado a la Xbox 360, la PS3 o el PC.

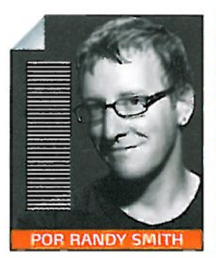
También los sistemas de avance y recompensa podrían valerse de un replanteamiento con los no jugones en mente. A pesar de lo mucho que me gusta *Rock Band,* creo que fue un error limitar el número de fans que el jugador puede conseguir y los conciertos que puede desbloquear por el nivel de dificultad. Debería permitírsele al jugador determinar las ganas que tiene de ser sometido a retos, en vez de obligarle a subir de nivel. Incluso los conceptos de muerte/fracaso deberían ser revisados, ya que resultan descorazonadores para los que no son jugadores habituales. ¿Qué sucedería si, en vez de hablar de muerte o fracaso, el juego detuviera la acción justo antes del momento de la derrota? ¿Si rebobinara la acción como *Prince of Persia* hasta que el jugador se hallara a salvo de daños y le alentara a seguir adelante con palabras positivas? La Era de los Tres Trastes se cierne sobre nosotros. Carpe ludio.

> "El atractivo visual de los videojuegos ha aumentado hasta el punto de que puede resultar entretenido ver jugar a alguien"

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**



Ilustración: tstokes


POR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

<Falta título - ¿qué tal "volcado de 'notas"

Próxima columna: ¿reciclar en la columna temas anteriores? (revisar notas sin utilizar y las desechadas). Nota mental: Hunter s Thompson tenía una cuenta abierta en la licorería para "lubricar" la mente mientras escribía columnas, intentar negociar lo mismo. Notas: *a)* presentar una columna fusilada de otro medio, por si cuela; *b)* estrategia: retroceder mucho en el tiempo e introducir alguna referencia nueva sin cambiar el texto.

(No olvidar: poner más chistes ridiculizando a los yanquis en comparación con nosotros. Quizá introducir más vocabulario friqui. O tacos, expresiones malsonantes/despectivas para llamar la atención. Revisar el título de la sección por "Qué pasa, soy Randy"/"Eh, mamón, soy Randy" o versiones groseras. Dejar caer la idea de que treinta y tantos equivale a veintintantos).

Columna 3 = magnitud de interactividad. Las elecciones diferentes "son menos interactivas" que un sistema de juego como el del patinaje en *Tony Hawk,* la conducción en *GTAIII,* el combate en *Quake*. Ejemplo: árboles de diálogo (discretos): son posibles 20 estados (permutaciones); *Tony Hawk:* demasiados para enumerarlos, patrón intuitivo que imita al del cerebro con el que se fusiona.

Análogo + continuo = sistema claramente deseable: ¿por qué no diferente + continuo, como en *FF* (dinámica de juego sin "acción", pero con un millón de opciones conectadas)?

Columna 5 = "espacio de posibilidad". Diseño de juego = definir lo que es viable en el mundo del juego. (Entendiendo "mundo del juego" no sólo como espacio físico, sino también como el modo en que funciona el patinaje, el combate, la interacción entre personajes, etc... Los jugadores exploran este 'espacio': ¿qué pasa si empujo la simulación en esta dirección, cuáles son los límites. Nota: demasiado pedante.

3 + 5 = un proceso de diseño crucial es seleccionar, para cada "parte" del juego, el tamaño del espacio de posibilidad y por tanto cuál es la estructura de interacción. (Recordatorio: hablar de cantidad y no de calidad en este caso.)

Más analógico/sistémico ‹› más grande. Destacar la "jugabilidad central". Si no hay suficiente profundidad, posibilidad; si el jugador no se siente el dueño de la experiencia, es que la jugabilidad no es duradera ni satisface.

Más discreto ‹› más pequeño. Destacar la jugabilidad "periférica" o "extrema': 2 personas que ven la misma película experimentan sensaciones diferentes. Más: también entienden mejor la historia tras verla por segunda vez. Diferenciar entre "la experiencia del público varía" o "el medio evoluciona a lo largo del tiempo", que es aplicable para películas o canciones, y el concepto de "el medio es en sí mismo diferente", entre otras razones por ser el único arte interactivo. Arte interactivo = tamaño (aquí hay posibilidades) › 1) ¿Es importante o es algo que sólo le preocupa a los teóricos? 2) ¿Evolucionaron otras formas artísticas en parte gracias al hecho de potenciar su autoconciencia?

> Tipo de letra callout max regular 11,5 p. tipo de letra callout max regular 11,5 p. tipo de letra callout max regular 11,5 p.

Un objetivo ideal: adecuar la estructura al contenido. ¿Videojuegos sobre videojuegos? Sexo, sexo, sexo: les gusta a los jugones. Unirlo con otros conceptos útiles para la jugabilidad.

Ejemplo: "búsqueda científica" como capa del videojuego. En *X-Com, Civ,* estrategia en tiempo real, etc., en realidad los recursos sólo sirven para avanzar por el árbol de tecnologías, así que no importa tanto en qué recurso se centre el jugador. No son necesarios/deseables juegos más científicos. Si los juegos sobre científicos curaran el cáncer (¿habría menos premios Nobel?, ¿se inventaría un napalm más letal?, ¿mejores máquinas de café?)... Entonces la investigación científica que hay en la jugabilidad ha de ser variada, rica y que se pueda dominar.

Tristeza = demasiados juegos no encuentran un sistema análogo para una nueva jugabilidad. En vez de abanicos de opciones discretos (p. ej. menús) o versionar otro juego (carreras de karts en escenarios de moléculas de café/napalm/cáncer; ¿hay ejemplos? Tarea pendiente: buscar juegos de ciencia en la Wikipedia; hacer que parezca que son expertos cuando lo resuma).

"Partes" de juegos: como las "capas" de Clint Hocking en MiGS 2005 para *Civ:* construcción, árbol tecnológico, negociación, guerra, etc. Cada capa posee su propia estructura de interacción (a menudo parecida, algo que es bueno para la jugabilidad y fácil de implementar). Ejemplo más antiguo (clásico): muy distintas capas de "ajedrez" y "batalla" en Archon. Ejemplo: *Spore* se basa (presumiblemente) en capas sucesivas que tienen un orden de relación de magnitud con las capas adyacentes, un ejemplo chulo de cómo la teoría lleva a un diseño que funciona.

Calidad: el arte expresa observaciones sobre la vida (columna 4), clasificadas como: estéticas (qué sensaciones producen) y narrativas (cómo funcionan): las dimensiones micro y macro de la experiencia. (Campo totalmente trillado. ¿Son dimensiones realmente distintas?) Dimensión micro/estética en el cine = usar la cinematografía para crear ambiente/tono; el color del cuadro. Dimensión macro/narrativa en el cine = qué sucede: guión, script, escenas, etc.

En el arte interactivo, las observaciones se expresan usando la conducta de las simulaciones = cómo el input del jugador se convierte en acción en la pantalla. Ej.: qué sensación produce cambiar de carril circulando a alta velocidad por una autopista, participando en el mundo de *Katamari,* cómo *Nintendogs* responde. Macro = normalmente no la historia general, ya que a menudo no es interactiva, sino más bien la historia inesperada; ej.: estaba intentando esconder el cuerpo cuando oí una patrulla de policías, etc. Ambos tipos (micro/macro) son elementos del espacio de posibilidad, condicionados por interacciones de limitación/posibilitación (idealmente con fines estéticos).

Acabar con (al menos, intentarlo) una inspiradora llamada a la acción.

Falta la imagen

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.

¡La revista independiente de Nintendo!



Pídela en tu quiosco

GLOBUS



BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

Se cierra el telón

Cinco años es mucho tiempo. Media vida en el caso de un mozalbete de diez años, y una eternidad inconcebible si lo comparas con la vida de una mariposa. Este año, el año 2008 de la era de Cristo, supone el quinto aniversario de la gozosa llegada del año 2003: aquel que la industria de los videojuegos coincidió en declarar la era dorada de los juegos.

Lo mejor entre los lanzamientos del glorioso 2003 incluyó *Knights of the Old Republic, Zelda: Wind Waker, Call of Duty* y *Viewtiful Joe*. Lamentablemente, fue también el año en que aparecieron *Tomb Raider: The Angel of Darkness, Deus Ex: Invisible War* y —pasemos por alto su falta de impacto duradero en el sector— la N-Gage. ¿Quién habría predicho en 2003 que cinco años después *Duke Nukem Forever* todavía seguiría oficialmente en desarrollo?

Cualquiera que lleve en la industria un tiempo prudencial te dirá que la topografía del sector da saltos cruciales con alarmante frecuencia. Demonios, a no ser que seas cortito, ya te habrás dado cuenta por ti mismo. En videojuegos, media década es una eternidad.

En cinco años la industria del videojuego pasó de *Pong* a Intellivision, de la NES a la Mega Drive y la Super Nintendo, de la Sega Saturn a Sega hundida, de *Super Mario World* a *Super Mario 64*. En los últimos cinco años la distribución digital de videojuegos se ha convertido en una realidad significativa, y los juegos se han diversificado hasta tal punto que hay un título para cada sector del mercado, y ahora mismo tienes tantas posibilidades de pillar a un ejecutivo echando una partidita de *Brain Training* como escrutando un diario económico.

Adónde habrá ido a parar la industria de los videojuegos dentro de media década es una pregunta imposible de responder. Aunque en menor grado que la industria discográfica, la de videojuegos se encuentra al borde de un precipicio por el cambio que se avecina. Es probable que la tendencia a títulos AAA exclusivos con megapresupuestos deba frenarse a favor de títulos descargables más baratos y orientados a públicos específicos, desarrollados por equipos relativamente modestos. Y no me sorprendería descubrir que surgen más títulos originales nuevos en lugar de capítulos de una serie y émulos "y-yo-también". ¿De verdad necesitamos tantos thrillers urbanos llenos de tiroteos? ¿O tantos juegos de carreras extremos? ¿Hay mercado suficiente para sostenerlos a todos? Sólo Carmen Sevilla diría que sí.

Sin embargo, realizar tales predicciones es constatar lo espantosamente evidente. Hasta un niño de pecho podría adivinar a grandes rasgos cómo será el escenario al que nos dirigimos; acertar en los detalles es más difícil.

> "Hasta un niño de pecho podría adivinar a grandes rasgos cómo será el escenario al que nos dirigimos. Acertar en los detalles es más difícil"

Vale que *Ghost Recon: Advanced Warfighter* y *Grand Theft Auto 2* estén ambientados en 2013 (según la Wikipedia), pero si me pidieras que predijera cómo estará la industria del videojuego dentro de cinco años me vería obligado a responder a tu pregunta con un extraño graznido. Quizá para entonces Sony haya revertido la fortuna crítica de su PS3. Quizá Microsoft haya lanzado una versión de la Xbox 360 que no implosione cada vez que alguien la mira con fuerza. Quizá Apple haya intentado una incursión en el terreno del videojuego para probar sus fuerzas, o Nintendo haya comercializado un dispositivo manos libres sucesor de la Wii (y quizá el hardware soporte tecnología audiovisual moderna... o quizá Nintendo radicalice su apuesta por la pureza del videojuego, comercializando una versión en blanco y negro de *Dr. Mario* que se controle con pedos y eructos).

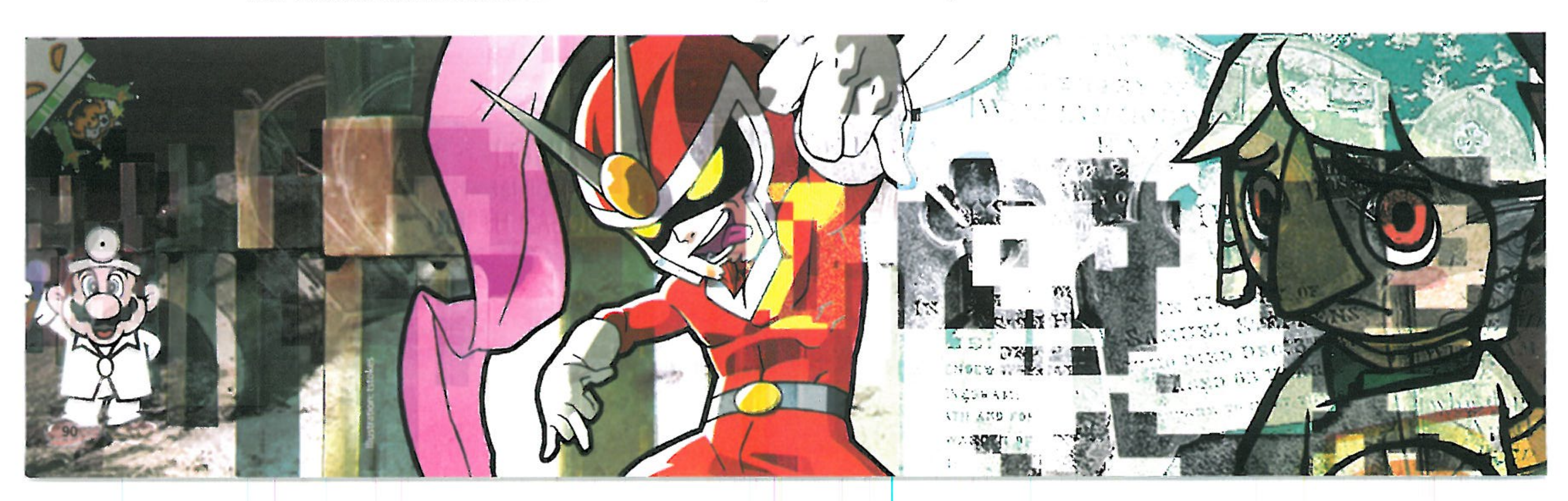
Nunca se sabe: quizá a Sony y a Microsoft les dé un ataque de sentido común y unan sus fuerzas, acercándose un paso más al formato único que algunos creen que necesita la industria para sobrevivir. En serio, ¿tiene algún sentido contar con dos formatos que compiten siendo prácticamente idénticos en cuanto a potencia y contenido? La industria de los videojuegos se mueve a base de ciclos, pero existe una extendida convicción entre mucha gente de que, en los próximos cinco años, se va a avanzar sobre bases radicalmente nuevas. Sea cual sea el próximo salto adelante, es improbable que sea un cambio *evolucionario*, sino un gran cambio revolucionario.

Después de cinco años, éste es el último artículo que escribo para EDGE. Es el quinto aniversario desde que dejé Digitiser, y tomé EDGE como mi residencia espiritual. Supone también el decimoquinto aniversario desde que empecé a cobrar por escribir sobre videojuegos —tres ciclos de cinco años, cielo santo— y es suficiente, muchísimas gracias.

Dentro del espíritu de una despedida, mis felicitaciones al actual equipo de EDGE. Muchas gracias a sus predecesores. Gracias a cualquiera que haya dicho alguna vez algo agradable acerca de mis artículos, y sinceras disculpas a cualquiera al que haya podido molestar u ofender durante estos años: nunca fue nada personal.

Bueno, eso es todo. El sol se pone en el ocaso. Nunca digas nunca jamás y todo eso. Ha sido emotivo. ¡Adiós a todos!

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



EDGE®

SORTEA

5 juegos Wii Fit con la Wii Balance Board

Participa y gana uno de estos juegos que te permitirán hacer ejercicio mientras te diviertes. Tienes más de 40 actividades diferentes para mejorar tu equilibrio y tu forma física. La Wii Balance Board es una nueva forma de controlar los juegos. La tabla es capaz de detectar tu peso y los cambios de equilibrio de tu cuerpo

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Qué consolas tienes?..

2.- ¿Qué juego te gustaría que usase la Balance Board?..

Nombre: .... Apellidos: ....

Tel.: .... Dirección: ....

C.P.: .... Población: ....

Provincia: .... Edad: ....

E-mail: ....

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

- ❑ NGamer ❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Xtreme
- ❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
- ❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
- ❑ Xbox 360 (Revista Oficial) ❑ Otras (escribe cuál, por favor)

....

....

Rellena este cupón de forma legible y envíalo a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los packs de juego Wii Fit y Wii Balance Board arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona y sólo cupones originales. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 27 de EDGE. Si eres suscriptor de la revista, puedes mandar tu número junto con tus datos y las respuestas por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

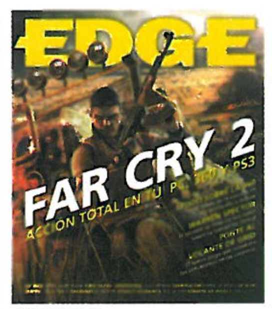
GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca una cruz en esta casilla.*


5
Wii Fit™
¡Utiliza el yoga para mejorar tu postura y relajarte!
¡Compite con otros jugadores en los minijuegos de equilibrio! ¿Eres capaz de controlar tu cuerpo?
¡Quema grasa y tonifica los músculos con los ejercicios de tonificación!
FINAL MATCH
LEAGUE



Fórum



Número 24

ONLINE OFFLINE
Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Series de éxito sobreexplotadas.
Gran parte de los grandes juegos que nos llegarán este año son grandes ejemplos de franquicias explotadas hasta la saciedad; ¿es algo que importe a los jugadores?
1

El tema no es cuáles se han explotado demasiado, sino que más bien cuáles se han explotado mal. Dudo mucho que haya muchos en este foro que digan que Mario ha sido sobreexplotado. Galaxy ha demostrado que, si se hace bien, las viejas glorias tienen mucho que decir.
Yossarian

¡¡¡Protesto!!!
NMD

Mario ha sido sobreexplotado porque se ha pegado a los juegos como si fuese un logotipo corporativo. Tenis, fútbol, golf, minijuegos... le da ese estatus de calidad a títulos que, sin él, serían mediocres. Es como si saliese Mickey Mouse en todas las películas Disney.
Time on my hands

El motivo de esta carta es hacer patente la indignación que los usuarios de Wii tenemos ante la negativa de Capcom a localizar al castellano *Okami*. Somos muchos los usuarios que lo estamos pidiendo, hemos recogido firmas, hemos enviado mails bastante airados a Capcom, a Nintendo y a Proein; incluso se les ha ofrecido, gratuitamente, una traducción que ya existe en Internet (hecha desinteresadamente por un usuario de la versión en PS2) para que puedan utilizarla, de modo que se ahorren la traducción y sólo tengan que implementar los textos en el juego que, por otra parte, al ser un port de PS2, tampoco habrá llevado mucho gasto en desarrollo.

La respuesta de Capcom, por boca de Christian Svensson ha sido: "Siento que no podamos hacer realidad la localización de *Okami* al castellano. Nos habría gustado, pero añadir más idiomas está lejos de nuestras posibilidades en este título". No entiendo esta actitud.

A estas alturas quizá Nintendo debería intervenir, como hizo en su momento cuando era la encargada de distribuir *Phoenix Wright* para NDS y se negó en rotundo a hacerlo si Capcom no lo traducía a todos los idiomas, y, por supuesto, el juego nos llegó en castellano...

Será Capcom quien más perderá en las ventas; luego dirá que las ventas de *Okami* han sido bajas porque es una obra de arte incomprendida

Particularmente, no tengo problemas con el inglés, lo hablo y lo entiendo bien. Otra cosa es que me guste utilizarlo, mucho menos, que lo prefiera en lugar de mi lengua materna, que, dicho sea de paso, es una lengua riquísima y maravillosa.

Me cuesta creer que Capcom piense que les vayamos a pagar ¿cuánto? ¿50 Euros? por un juego sin traducir. No pagaría 20 Euros por un DVD en versión original si no trajese subtítulos, y no voy a pagar más del doble por un juego que no esté en español.

Por otra parte, es una verdadera pena que este magnífico y bellísimo juego, una obra de arte según todo el mundo, venga sin localizar y por culpa de eso muchos usuarios de Wii nos lo perdamos, algunos porque no hablan inglés o no lo hablan al nivel requerido para entender este juego (bastante), otros porque nos negamos a pagar dinero por algo que no venga en nuestro idioma. Y, por supuesto, será Capcom quien más perderá en ventas, aunque luego seguro que dirá que las ventas de *Okami* para Wii han sido bajas porque es una obra de arte incomprendida.
Antillana

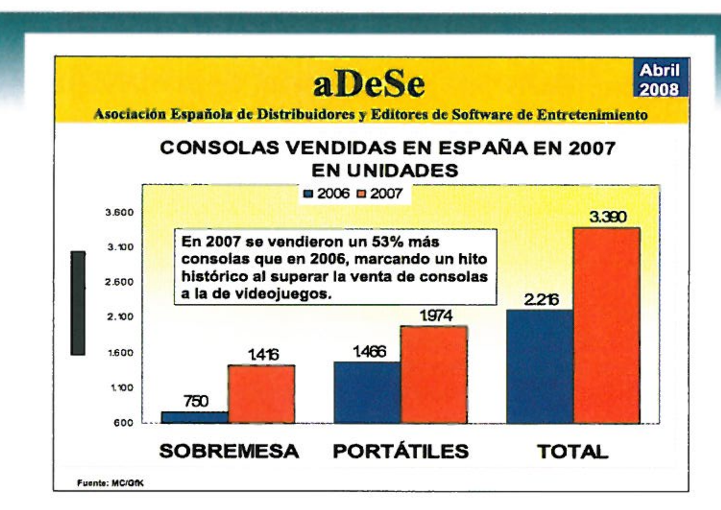
La localización de juegos no es una obligación pero si un claro beneficio para el distribuidor local a la hora de las ventas ya que de todos es conocido las limitaciones que tienen con el inglés muchos de nuestros conciudadados, además en juegos de este tipo el nivel que hay que tener para disfrutarlos es alto. El caso concreto es que Capcom no quiere hacerlo y Proein no puede asegurarles unas ventas mínimas presionando con esa cifra para que lo traduzcan. El resultado es decepcionante: sólo unos pocos usuarios podrán disfrutar de este juego en su totalidad.

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con un juego *Imperium Civitas II* es de **Antillana.**



Capcom, Capcom, Capcom. La gran empresa nipona parece tener la fórmula del éxito para todo. A través de un DVD publicado en la revista japonesa Famitsu se ha podido ver el primer vídeo in-game



La industria pega un estirón

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) ha hecho públicas las cifras de consumo de videojuegos durante el año 2007 en España con unos resultados más que esperanzadores.
El dato más destacado ha sido los 1.454 millones de euros de consumo total que supone un crecimiento de un 53 por ciento respecto al ejercicio del año anterior. A todo ésto ha contribuido las elevadas ventas de hardware sucedidas en nuestro país a lo largo del año pasado, con un total de 3.360.000 máquinas situadas en el mercado, 1.174.000 unidades más que en 2006. Este crecimiento se ha dado con homogeneidad en los principales países europeos.
Sin embargo, pese a los buenos resultados obtenidos, aDeSe ha querido remarcar dos puntos negativos: la falta de apoyo a desarrolladores nacionales y la piratería. En palabras de su presidente, Alberto González Lorca: "Es una lástima perder este tren de la nueva generación de consolas en cuanto a marco legal y medidas de apoyo. [...] No tenemos desarrollo porque no somos capaces de pagarlo". La asociación alega que países como Reino Unido y Francia tienen planes para mejorar esta coyuntura, mientras que España sigue sin sustentación por parte de las autoridades procedentes.

de *Resident Evil 5*. En este momento incluiría la palabra ¡sorpresa! si no fuera porque ya no sorprende a nadie. Los primeros segundos de juego ya dejan entrever el parecido con *Resident Evil 4*. Esta situación la estamos viendo a lo largo de la nueva generación innumerables veces. Algunas veces más, otras menos. *Okami* recibe una versión en Wii con pocas mejoras, *Devil May Cry 4* no sólo repite la mecánica de la franquicia, con un apartado técnico más bonito, sino que coge el propio juego y lo repite una y otra vez. Capcom, Capcom, Capcom. Lo peor es que, pese a todo, *Resident Evil 5* saldrá a la calle un día y nosotros lo esperaremos como agua de mayo, con la única duda de si nos dejarán movernos mientras apuntamos, o la jugabilidad seguirá siendo más rudimentaria. Queremos juegos originales (como *Mirror's Edge*), que nos prometen experiencias nuevas, y menos productos reciclados, que para eso ya tenemos el papel, el cartón y el plástico.
Ignacio Prieto

Las compañías hacen nuevos capítulos de sus mejores títulos y la clave es que lo hacen porque venden, no olvidemos que ése es su objetivo. Pero siempre que parece que en un sector como el de los juegos todo se concentra en pocas empresas, aparecen alternativas con ideas nuevas y originales y con una fórmula nueva de distribución que a veces da al traste con los planes de crecimiento de muchos de los gigantes del sector.

Los motivos son siempre distintos, según una compañía u otra, pero la pregunta es la misma: ¿Por qué siempre tenemos que pagar más en Europa, cuando recibimos exactamente lo mismo? *Patapon* es más barato en Estados Unidos, y no simplemente ajustando el cambio de moneda. *Wii Fit* costará 90€ en Europa mientras que en Japón su precio es bastante más reducido. La explicación: en Europa se ha tenido que rediseñar la Wii Balance Board para que aguante más el peso del usuario europeo. ¿Es que acaso en territorio americano, donde el índice de obesidad supera al europeo, ha ocurrido lo mismo? No. El precio



Tema: Bienvenido, desconocido

Todo juego que merezca la pena tiene una tienda, y en dicha tienda hay un dependiente. Así que, ¿qué tienda de juego ofrece el mejor servicio mientras haces tus compras? Y, ¿cuáles son los momentos más memorables del despilfarro virtual?
Growl

No se puede hablar de tiendas en videojuegos sin recordar el clásico encuentro con el dependiente de *Link's Awakening*. El dependiente del *Zelda* original era algo más borde: "¿¡Compra algo, quieres!?"
mistercrayon

La Tomato Conveniente Store de *Shenmue*. Si comprabas ciertos productos, participabas en un sorteo. Gasté mucho dinero del que me daba Ine-San, intentando ganar los juegos de Saturn. Todavía no he logrado sacarme la musiquilla de la tienda de la cabeza.
Lerxst

El bastardo de Tom Nook. Te hace trabajar en la tienda y ni siquiera te hace descuento de empleado. Además, su odioso "sí, sí" cuando no compras. Y te sigue por toda la tienda como si fueses un ladronzuelo cualquiera.
Kow

El dependiente de la tienda Zora en *Ocarina of Time*. Creo que me gustaba porque me parecía un lugar extraño, aunque guay, para montar una tienda. Vale, tal vez no tuviese las ofertas que sí había en los demás sitios, pero él era feliz. Digo yo.
ceequeue

¿Qué problema tienen esos dependientes que montan el negocio en zonas sin clientela? El peor ha sido el tío raro que montó la tienda dentro de una tubería a la que sólo pueden acceder bebés en el *Mario & Luigi* para DS. Y sólo aceptaba que se le pagase con semillas. No creo que estuviese bien de la cabeza.
sidesalad

Relación de los 10 lectores premiados

con *Lost Planet*, en el sorteo del número 23 de EDGE

Alberto López, Sevilla
Javier Sorchís, Valencia
José Luis González, Valladolid
Felipe Díaz, Madrid
Ferran Mestres, Barcelona
Juan Gaviño, Cádiz
Luis García, Madrid
Abraham Ortega, Albacete
José Manuel Jaén, Cádiz
Daniel Gutiérrez, Barcelona

sigue



también se mantiene por debajo de lo que tendremos que pagar aquí. ¿Cuánto más tendremos que aguantar esta situación? Mientras tanto, los usuarios que sabemos buscarnos la vida, somos capaces de recurrir a la importación o al mercado de segunda mano, pero los más inexpertos volverán a recurrir a la piratería.
Juan Carlos Robledo

Los videojuegos en EE.UU. son un objeto de uso cotidiano y casi nadie los piratea, y no digamos en Japón donde la gente realmente tiene mentalidad de invertir una parte importante de lo que destina a entretenimiento en videojuegos, quizá en el fondo por eso allí tienen mejores precios. Aquí las compañías hacen maravillas para alcanzar unas buenas ventas de un título y quieren sacar provecho, pero también marcan esos precios para poder pagar al fabricante su parte. En todo caso, los mercados son diferentes y sin ir más lejos, con la libra tan alta, los ingleses han estado pagando precios muy superiores a los del continente.



Tema: ¿Y ahora qué, Nintendo?

En el primer año de vida de la Wii, ya hemos visto las tres grandes franquicias de Nintendo (*Mario, Zelda, Metroid*), y los *Mario Kart, Smash Bros* y *Wario Ware*. Salvo en los casos de *Majora's Mask* y *Metroid Prime 2*, Nintendo no se caracteriza por repetir entregas de sus grandes series en la misma generación. ¿Cómo conseguirán que la Wii siga vendiendo?
JB

Contentando a las familias y barriendo para casa.
afgavinstan

Dentro de diez años, lo de que Nintendo hiciese juegos será una mera anécdota, igual que lo es ahora que fabricasen cartas en el pasado. Será una fabricante de bicicletas de ejercicio.
freethinker

Las empresas españolas se mueven

Virgin Play, dentro de su política de ejercer de publisher de videojuegos y no sólo como distribuidora de títulos de terceras empresas ha lanzado *Crusaders: Thy Kingdom Come,* un juego para PC (ver EDGE 23) como editor a nivel internacional, y a finales de mayo saldrá *Super Hind,* un título para PSP en el que juegas como piloto de helicóptero. Además, Hayao Nakayama, antiguo presidente de Sega en los años 80 y 90, ha realizado una inversión personal en Virgin Play a través de su compañía de riesgo Amuse Capital, Inc.
Y otra empresa española, el estudio madrileño Mercury Steam (creadores de *Scrapland* y *Jericho)* ha firmado un acuerdo con Konami para producir un nuevo título para PS3 y 360 que se lanzará entre 2009 y 2010. Es de suponer que será un paso adelante para el desarrollo español, aunque Konami decline hablar del apoyo al estudio.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

Crashlander
BY JAMES HUTCHINSON
SONY
SONY
KAZ. TOMA NOTA. HA LLEGADO A MIS OÍDOS QUE UNA TIRA CÓMICA DE MIERDA EN EL FÓRUM DE EDGE SE HA METIDO ÚLTIMAMENTE MUCHO CON SONY.
SÍ, SEÑOR.
ES TOTALMENTE INACEPTABLE. NO PODEMOS DEJAR QUE NADIE ENSUCIE EL BUEN NOMBRE DE SONY.
¡FABRICAMOS LA CONSOLA MÁS POTENTE DEL MUNDO MUNDIAL! ¡ESTAMOS POR ENCIMA DE LAS CRÍTICAS! ¡NO VOY A PERMITIRLO!
ES HORA DE SALTARSE LA BUROCRACIA Y HACER LAS COSAS POR UNO MISMO.
NO ME PASES LLAMADAS.
MÁS TARDE...
BAM
UNO MENOS. QUEDAN CUATRO.

El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Glu Mobile SORTEAN

10 Call of Duty 4 para 360 y 10 para PS3

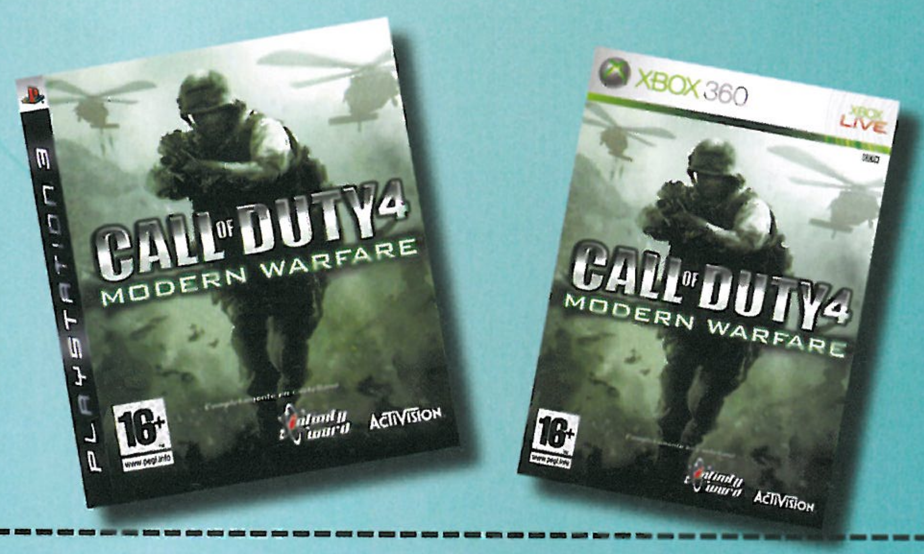
CALL OF DUTY 4
¡YA DISPONIBLE EN TU MÓVIL!



Para celebrar el lanzamiento del juego en móviles Sorteamos. 10 *Call Of Duty 4: Modern Warfare* para PlayStation 3 y 10 para Xbox 360

Call of Duty vuelve a los móviles con una original trama bélica contemporánea. *Call of Duty 4: Modern Warfare* para móviles narra la historia previa a la versión para consola de *Call of Duty 4* y te dará la oportunidad de jugar con los SAS británicos o los marines estadounidenses con el objetivo de averiguar el origen de los nacionalistas radicales que se han alzado en Oriente Medio.

Si no eres uno de los afortunados o quieres llevarlo siempre contigo descárgatelo ya en todos los operadores.



CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Quieres el juego para Xbox 360 o para PlayStation 3?.......................................

2.- ¿A qué juegos similares has jugado y en qué plataforma?.......................................

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 27 de Edge. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*

Próximo número

Edge 26
Civilization Revolution, FFVII Crisis Core, Echochrome, Los Sims 3 y muchos más...


¿Puede un hombre solo salvar a todo un Imperio?
12
www.peg
JACK KEANE
AL RESCATE DEL IMPERIO BRITÁNICO
No te pierdas el tráiler
Busca Jack Keane FX en:
YouTube™
PC DVD
FX
JACK KEANE
12+
UN HOMENAJE A
LOS CLÁSICOS DE LA AVENTURA
MÁS DE 30 PERSONAJES
DOBLADOS POR ACTORES DE CINE
COMPLETO
MANUAL A COLOR
GRAN ESTRENO
ABRIL 2008
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.CO